TELJES JÁTÉKPROGRAM: OUTCAST

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2002/01

132 OLDAL 3 CD

FIRST LOOK

COMMAND & CONQUER RENEGADE

Harry Potter

WIZARDRY 8
EMPIRE EARTH
BATTLE REALMS

PC GURU SHOW

SONY ERICSSON T68

XBOX

1646 Ft

BEMUTATÓK: THE THING, AGE OF MYTHOLOGY, SEA DOGS 2, DUNE GENERATIONS, STRIDENT

JÁTÉKLEÍRÁSOK: SILENT HUNTER 2, TOM CLANCY'S GHOST RECON, COMANCHE 4, MYTH III: THE WOLF AGE, BALLISTIC, PROJECT EDEN GAMING GUIDE

DEMÓK A CD-N: ATTACK OF THE SILVER BALL, SOUL REAVER 2, WIZARDRY 8, GHOST RECON, SID MEIER'S SIM GOLF

A PC GURU minden példányához három CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól!

GAINWARD
NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001
NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 2001
GeForce3 PowerPack !!!
Cardexpert Geforce 3 Powerpack VIVO
„ Golden Sample "
Speciális válogatású Geforce 3 Processzorok 64 MB 3,8 ns DDR RAM
Video Bemenet és Video kimenet, DVI csatóló 3 Év garancia
GeForce2 Pro/450
Cardexpert Geforce 2 Pro 450
„ Golden Sample "
Speciális válogatású Geforce 2 PRO Processzorok
64 MB 4.5 ns DDR RAM 450 Mhz Speed , TV OUT
3 Év garancia
Gainward GeForce2 Ti/500 XP
Új Geforce Titanium széria
Cardexpert Geforce2 TI/450 TV Golden Sample
Cardexpert Geforce2 TI/500 XP Golden Sample
Cardexpert Geforce3 Powerpack TI/450 Golden Sample
Cardexpert Geforce3 Powerpack TI/550 Golden Sample
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020 Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622 Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131 • Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164 Bp.XX., Kossuth L. u. 33.(Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004 • Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
HERTA
www.orca.hu

vigyázz, ha jön a kanyar...
moto racer 3
Mr3
EA
ELECTRONIC ARTS™

WWW.PCGURU.HU

INTRO

Üdvözlök minden kedves olvasót a 2001-es év utolsó PC Gurujában. A számozás szerint ugyan ez már az új esztendő első száma, de azért a karácsonyi ünnepek és a szilveszteri bulik még előttünk vannak.

2002-ben a PC Guru szokásához híven bizonyos változásokon megy keresztül. Ennek az az oka, hogy folyamatosan igyekszünk szem előtt tartani az olvasók érdekeit, s olyan újságot szeretnénk készíteni, melyet minden hónap végén jó érzés megvenni az újságosoknál (vagy várni, hogy hozza postás az előfizetett lapot). Ebben az évben két komoly kritika érte a PC Gurut. Az első és legfontosabb negatívum az ár volt, mely sokak szerint túlságosan magas volt. Most nem szeretnék belemenni ennek okaiba, viszont úgy gondoltuk, hogy 2002-ben egyelőre nem nyúlunk az 1646 Ft-os árhoz. Sok olvasónk kifogásolta a CD-re felkerülő anyagok mennyiségét. A felméréseink szerint a DVD jelen pillanatban még nincs elterjedve olvasóink között, így köztes megoldás mellett döntöttünk: 2002-ben a PC Guru állandóan három CD melléklettel fog megjelenni. Terveink szerint minden második hónapban két CD-s játékkal fogunk kijönni, így olyan teljes játékok is felkerülhetnek a PC Guru mellé, melyek eddig nem jöhettek szóba. A fennmaradó hónapokban 2 demo CD-t adunk az újság mellé, ezekre a korongokra azok a demók, patch-ek, kiegészítők kerülnek fel, melyek méretük miatt lemaradtak az előző hónapban.

A poszter mellékletet viszont bizonytalan időre szüneteltetjük, úgy gondoltuk, hogy a harmadik CD sokkal nagyobb vonzerőt jelenthet, mint egy újabb plakát a falra.

Nincs más hátra, mint hogy kellemes karácsonyi ünnepeket és békés, boldog újesztendőt kívánjunk minden kedves PC Guru-olvasónak.

PC Guru Team

A HÓNAP JÁTÉKA

Sokat töprengtünk azon, hogy ebben a hónapban a nagyszerű Empire Earth vagy a hangulatos Wizardry 8 legyen-e a hónap játéka. Hosszas tépelődés után az előző mellett döntöttünk, hiszen abban a remek játékmenet mellé még csodálatos grafika is párosult, s szinte nem akadt olyan része a játéknak, melyre rossz szavunk lehetett volna. Az Empire Earth az utóbbi idők egyik legjobban kivitelezett valós-idejű stratégiája, véleményünk szerint az idei év legjobb RTS-e. Négy hihetetlenül kidolgozott hadjárata hosszú időn keresztül leköti a játékosokat, de nem szabad megfeledkeznünk pazar többjátékos opcióiról sem. Aki megunja a fejlesztők által készített pályákat, az a beépített szerkesztő segítségével bármikor új missziókat, de akár teljes hadjáratokat is készíthet magának.

Empire Earth

NEWS

8 Arcturus
8 Hitchcock: The Final Cut
9 Athanasia
9 Az Ultima sorozat reneszánsza
9 Army Men: RTS
9 Excalibur
10 Sabotage: Fist of the Empire
10 Beach Life
10 Counter-Strike: Condition Zero
11 City of Heroes
11 Ultima Online: Blackthorn's Revenge
12 Oblivion Lost
12 Homeplanet
13 The Cameron Chronicles: Secret at Loch Ness
13 Charlie's Angels
13 Colin McRae Rally 3
14 – Core
14 Top lista
15 Lost Continents
15 Stormregion
15 Vultures!

14

JÁTÉKLEÍRÁS

30 – Empire Earth
36 Silent Hunter 2
40 Tom Clancy's Ghost Recon
44 Battle Realms
48 Wizardry 8
54 Comanche 4
58 Myth III: The Wolf Age
60 Ballistic
62 4x4 Evolution 2
63 Rally Championship Xtreme
64 Harry Potter & The Sorcerer's Stone
67 Rally Trophy magyarul
67 S.W.I.N.E magyarul
68 PC Guru Xbox Show
72 Project Eden gaming guide
80 Gondolatébresztő
82 Mentőöv
84 Cheat

30

Az idei év egyik legjobb RTS-e lett az Empire Earth. Rick Goodman rendkívüli munkát végzett, ilyen jó valós idejű stratégiával már nagyon rég találkoztam. Mérföldkő a játékok történelmében, s követendő példa a konkurenciának. Ilyen, s ehhez hasonló játékokkal nincs félnivalója a PC-nek a konzoloktól. Remélem hamarosan a folytatásról is beszámolhatunk.

TARTALOM

BEMUTATÓ

16 The Thing
18 Starfighter
20 – Age of Mythology
24 Sea Dogs 2
26 Renegade -First Look-
28 Dune: Generations
29 Strident

20

72

Project Eden

TALLÓZÓ

86 Hardver hírek
90 Geforce3 Titanium 200
94 MSI K7N420 Pro
98 Homok a gépezetben
102 - Digitális feltámadás II.
112 Sony Ericsson T68
116 3D Rovat
118 Hardware fórum
120 Grab rovat
122 Levrov
124 Külvilág
128 Következő szám tartalma

102-109

Az idén is összeállt a PC Guru hardver csapatának java, hogy a szokásos karácsonyi hardver ajánló keretein belül, megossza veletek az év során felgyülemlett tapasztalatait.

TELJES JÁTÉK

7

Outcast

Az amerikai kormány szigorúan titkos kísérletének célja a párhuzamos univerzumok létezésének bizonyítása. A megbízott tudósok 2007-ben már sikeres kísérletet hajtottak végre, ám az átküldött szondát egy ottani értelmes létforma megrongálja: az így keletkezett energia-visszasugárzás fekete lyukat képez a Föld felszínén, mely fokozatosan szippantja magába a bolygót, és félő, hogy néhány nap múlva el is pusztítja azt.

TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK CD MELLÉKLETÜNKÖN

GHOST RECON

Mit is mondhatna a CD-szerkesztő annak a játéknak a demóváltozatáról, amely ebben a hónapban oly közel állt hozzá, az-az megtisztelő feladat gyanánt személyesen ő tesztelhette? Természetesen csupa szépet és jót, de elfogultságomat félre téve hozzá kell fűznöm azt is, hogy ezt csakis magának köszönheti. Ugyanis Tom Clancy Ghost Reconja méltó folytatásként veszi át a helyét a sikeres Rogue Spear sorozatnak, minden tekintetben jobb - és nem utolsó sorban szebb -, mint a piacon lévő egyéb konkurens vetélytársai. A demóváltozatról pedig csak annyit, hogy olyan küldetést tartalmaz, amellyel a teljes verzióban nem találkozhattok.

WIZARDRY 8

Kilenc évet kellett ugyan várnunk erre a remek szerepjátékra, de megérte. Megszületett minden idők egyik legjobb RPG-jének a folytatása, mely méltó lett a nagy előd hírnevéhez. A 150 MB-os demó nem kis darab, viszont remekül visszaadja a teljes játék hangulatát. Kalandozóink ötös szinten indulnak el a monostorba, amelyik a Wizardry 8 első szintje. A körökre osztott harcrendszer lehetőséget nyújt arra, hogy csapatunk minden tagjának kihasználjuk a képességeit. Minden kör elején meg kell adnunk, hogy ki mit fog csinálni, majd az ENTER segítségével indíthatjuk útjára a küzdelmet. Külön figyelmet érdemel a mágiarendszer, melynek összetettsége először kicsit ijesztő lehet, viszont aki komolyabban foglalkozik vele, az gyorsan rájön, mennyivel jobb, mint a konkurencia. A demo futtatásához szükség lesz 3D-s gyorsító kártyára.

További játszható demók mellékletünkön: Attack of the Silver Ball • Sid Meier's Sim Gold • Soul Reaver 2

CD HÍREK

• Üdvözlök minden kedves Olvasót januári számunk alkalmából, 2001-ben utoljára! Igaz ugyan, hogy nem is olyan rég már volt szerencsénk találkozni a november végén megjelent PC Guru oldalain, mégis örömmel jelenthetem, hogy a rövid szünet ellenére rengeteg érdekességnek sikerült helyet szorítanunk CD mellékletünkön – mint ahogyan azt már megszokhattátok.

• Elsőként hadd tegyek pár szavas említést arról a Shareware játékkollekcióról, amely az év vége és a téli szünet alkalmából most olyan programokat tartalmaz, amelyeket 2001-ben az internetes rajongótábor és persze a PC Guru szerkesztői a legjobbnak ítéltek. Ezen a nem túlságosan sok helyet foglaló területen oly kiváló szoftverekkel találkozhattok, amelyeket nem csupán azoknak ajánlunk, akik kedvelik az ilyen apró és szórakoztató programokat.

• A rovatok területén sem állt meg az élet, sőt, ha lehet azt mondani, akkor talán még mozgalmasabban is zajlik, mint bármikor ezelőtt. Még mindig rengeteg érdekes információt tartalmaz Operation Flashpoint, Quake III és Autó-szimulátorok rovatunk, de ebben a számban szeretném kiemelni Andy kolléga magyarosítások rovatát is, amelyben – meglepő módon – angol nyelvű játékok honosításával foglalkozunk, s amelyet érdemes lehet visszamenőleg is megtekinteni.

• Ezen felül két izgalmas filmbemutató (címük legyen meglepetés), rengeteg patch, illetve javítás, és a múlt hónapban útjára indult Turkáló néven jelzett felhasználói programokat tartalmazó szekció vár Benneteket, amelyet sokan közületek kitörő örömmel fogadtak. Köszönöm, hogy idén megtiszteltetek engem és CD-mellékletünket figyelmetekkel, várlak Benneteket jövőre is ugyanitt, de akkor már kicsit más formában!

Javítások, Patch-ek:
Aliens vs Predator 2 v1.0.9.2 • Commandos 2 Install Patch • Empire Earth v1.0.4.0 • Gorasul v1.03 • Kiss Psycho Circus v1.13 • Project Eden v1.01 • RS Black Thorn v2.61US • Starship Troopers v1.1 • S.W.I.N.E v1.4 Magyar • Stronghold v1.1 • Tropico v1.05 • Virtual Pool 3 v3.1.0.4 • Wizardry 8 Patch 0.0.1 • Battle Realms Battle Pack 1

Csalások, segítségek az alábbi játékokhoz:
4x4 Evolution 2 • Aliens vs Predator 2 • Aquanox • Ballistics • Battle Realms • Empire Earth • Ghost Recon • Harry Potter and the Sorcerer's Stone • Rally Trophy • Return to Castle Wolfenstein • Robin Hood • Star Trek Armada II • Star Wars Galactic Battlegrounds • Wizardry 8

Háttérképek:
Aquanox • DroneZ • Ghost Recon • Red Alert 2: Yuri's Revenge • SAS: Into the Lions Den • Star Trek Armada 2 • Star Wars: Galactic Battlegrounds • Warcraft III

Shareware Játékok:
Eggsucker • 3D Winbrick 2001 • Pocket Tanks • GloryZone • HardCore • Head-On • Greedy Worm 2.01 • Tetris 4000 v2.0 • Mr Black Jack • vs.Ball

Ezen felül ACDSee 4.0, IrfanView, ICQ, Media-Player 7.1, QuickTime, CD-író szoftverek, friss Nvidia driverek és sok más, hasznos program a Turkálóban!

OUTCAST

StartBox

Fejlesztő: Appeal
Kiadó: Infogrames
Web: www.infogrames.com

Az amerikai kormány szigorúan titkos kísérletének célja a párhuzamos univerzumok létezésének bizonyítása. A megbízott tudósok 2007-ben már sikeres kísérletet hajtottak végre, ám az átküldött szondát egy ottani értelmes létforma megrongálja: az így keletkezett energia-visszasugárzás fekete lyukat képez a Föld felszínén, mely fokozatosan szippantja magába a bolygót, és félő, hogy néhány nap múlva el is pusztítja azt.

Cutter Slade 47 éves S.E.A.L. parancsnok szerepében kell a szonda megjavítására elküldött háromfőnyi tudóscsoport és saját biztonságunkra is ügyelni! Az ismeretlen univerzum rengeteg rejtélyt, számos misztikus helyszínt és megoldandó feladatot rejt magában... szerencsénkre azonban fura módon mindenki egy bizonyos Ulukai, a megváltó személyét látja bennünk! Bizalmukat el kell nyernünk, és a megállapodás értelmében a Talan nép csak akkor segít rajtunk és a Földön, amennyiben mi előtte felszabadítjuk bolygójukat, és Adelpha világába újra visszatér a béke. Célunk innentől immáron kettős, nem csupán a Föld megmentéséért kell harcba szállnunk, de eme csodás idegen világ törékeny egyensúlyának visszaállítása is a mi feladatunkká válik!

Kalandjaink hat, festői szépségű régióban zajlanak majd:

Ranzaar a jég és fagy világa ad otthont a lázadók kis csapatának, akik nem hódoltak be Fae Rhannak, az egyeduralomra törő szektavezetőnek. Hősünk nagy szerencséjére az itt élő Talanok találták meg eszméletlenül heverő testét, és hozták biztonságba: Ulukai személyét látják benne, és egyezséget kötnek vele. Kalandjaink innen indulnak tehát, rövid gyakorlatozás után megnyílik előttünk az első daoka (régiókat összekötő kapu), és megkezdhetjük bűvös kalandozásunkat!

Shamazaar területein a felemelkedő Fae Rhan virágzó gazdaságot vert le, és hajtotta rabigája alá a lakosságot (a templomokat ellenőrzése alá vonta). Az itteni mezőgazdaság szolgáltat élelmet a katonaság számára, így a terület kulcsfontosságú szerepet tölt be a bolygó életében.

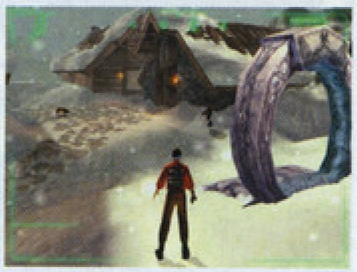
Okasankaar vidéke Fae Rhan haragjának keze nyomát viseli magán, hiszen szinte teljes egészében víz fedi, melyből csak a hegycsúcsok és a rájuk épített város emelkedik ki. A víz uralta területen a közlekedés csak a halászok csónakjaival lehetséges.

Talanzaar világa a bolygó szellemi központja. Az óriási kiterjedésű város, Okriana a Talan nép fő élőhelye, ráadásul Fae Rhan közigazgatási központja is itt helyezkedik el. A futóhomokkal körbevett város szigorú katonai ellenőrzés alatt áll, minden irányban őrjáratok cirkálnak és nehezítik meg dolgunkat.

Okaar az ősi erdők, a csodák és a primitív népek hazája. Alig néhány Talan talált itt otthonra, és Adelpha lakosainak számára rejtély, hogy az őslakosokon kívül egyáltalán milyen életforma képes itt megélni.

Motazaar csupasz vidéke hegyekkel tarkított. Fae Rhan nagyszámú Talan rabszolgája itt termeli ki hadserege számára a nélkülözhetetlen alapanyagot, a Hélidiumot. A bányászat leállása tehát a hadsereg felszereltségére lesz negatív hatással.

E hat régió kultúrájának, történetének és népének megismerése nem csekély feladat, miközben Fae Rhan csatlósai végig a nyomunkban lesznek. Időközben szövetségesekre és ellenfelekre is szert teszünk majd, találkozunk az univerzumba érkezéskor eltűnt tudósokkal, és fokozatosan ismerjük meg a felszín alatt húzódó kegyetlen és meglepő igazságot.



A remek történethez tökéletesen passzol, egyben briliáns körítést biztosít a Lennie Moore által komponált zene, melyet a Moszkvai Szimfonikus Zene- és Énekkar előadásában hallgathatunk végig: mind a mai napig páratlan élmény!

A grafika nem használja ki a 3D-s gyorsítókártyákban rejlő lehetőségeket, de még két év távlatában is megállja a helyét, bár kis felbontása miatt a voxelek helyenként túl nagy pixeleket vetítenek elénk – de ezen az apróságon felül kell emelkednünk!

Ennyit szólnék erről a bűvösen igéző akció-kalandjátékról, a többi maradjon a Ti dolgotok!

Dauby
dauby73@hotmail.com

KAPCSOLÓDÓ LINKEK
www.outcast-game.com

HITCHCOCK: THE FINAL CUT

Alfred Hitchcock a korai filmgyártás egyik legmeghatározóbb egyénisége. Munkásságának ötvenöt éve alatt több mint ötven filmet készített, többek közt a világhírű Psycho és a Madarak című thrillereket is.

Hírnevének hódolva fogott hozzá az Arxel Tribe kalandjátéka készítéséhez. A Final Cut nem valamely meglévő filmet dolgoz fel, a történet teljes egészében a fejlesztők fejéből pattant ki, ám erősen érződik rajta a mester műveinek hatása. A helyszínek, az átvezető jelenetek (melyek közt akad negyedórányi bejátszás a valódi filmekből is), a grafika mind a lefektetett hagyományokat tükrözi.

Azt ugyan nehezen tudom elképzelni, hogy egy játék vissza tudja adni azt a borzongató érzést, melyet a filmek nézése során tapasztalhatunk, s ha figyelembe veszem, hogy az ifjabb képernyőkalandoroknak talán fogalmuk sincs róla, ki is volt Alfred Hitchcock, nehezen tudom elképzelni, hogy a programot valaha a toplisták élén látom viszont.

Ugyanakkor az ötletet érdekesnek tartom, és bízom benne, hogy megéri majd a fejlesztőknek. Annak alapján ugyanis, ahogy nyilatkoztak róla, évek óta először olyan érzés alakult ki bennem, hogy nem elsősorban a könnyű meggazdagodásra utaznak, hanem valóban hiszik, hogy nyújthatnak valamit a vásárlóknak. Ezt a lelkesedést pedig díjazni kell, hisz ritka érték a mai világban.

Bird

Megjelenés: a napokban
Honlap: hitchcock.arxeltribe.com

ARCTURUS

A játék helyszínéül az Arctulus csillag körül keringő bolygó szolgál, ahol két faj verseng egymással az uralkodásért. A BlueInca játékában (mely egyelőre az Arcturus munkacímet viseli) lehetőségünk lesz választani a felek közül - feladatunk a másik likvidálása lesz.

A fejlesztők szerint érdemes lesz majd az egyszeri végigjátszás után az ellentétes oldalt is kipróbálni, hiszen mindkét fél teljesen különböző városokkal, épületekkel, járművekkel és fegyverekkel rendelkezik. A lenyűgöző 3D-s grafikának köszönhetően változatos terepeken (hegyekben, sivatagban, vulkánoknál, tengereken, szigeteken stb.), különféle időjárási körülmények között (például hóban) folyhat majd a csata. A kétféle nézet (saját szemszögű, ill. madártávlati) még tovább fokozhatja a játékélményt, főként, hogy az Arcturus a töméntelen akció mellett néhány stratégiai elemet is tartalmaz majd. Megjelenésről és kiadóról azonban egyelőre nincs hír.

SzB

Fejlesztő: BlueInca
Ajánlott honlap: www.blueinca.co.uk

ARMY MEN: RTS

A Pandemic Studios plasztik figurái ismét előkerültek... A Dark Reign 2 módosított motorját használó valósidejű stratégia a jól ismert Army Men-környezetben játszódik majd. A műanyag katonák kommandírozásába a fejlesztők számos humoros elemet építenek, de a program ettől függetlenül kemény kihívást jelent majd. Az egyjátékos mód hadjáratába 15 küldetést terveznek, de lesz néhány bónusz misszió is. A többjátékos módban legfeljebb nyolcan küzdhetnek majd.

A Pandemic a hangsúlyt az akcióra helyezte, ezért például a nyersanyagforrások kitermelését a megfelelő egységek automatikusan elvégzik. Érdekesség a rádiósalakulat, amelyik segítséget hívhat, s ez akár a levegőből is érkezhet. Az Army Men RTS már nagyjából egy éve készül, ezért várhatóan jövő év tavaszára meg is jelenik.

Lily

Megjelenés: 2002. március
Fejlesztő: Pandemic Studios

EXCALIBUR

Excalibur, a varázskard legendája jelentős részét képezi a számítógépes játékok kultúrájának. Odáig viszonylag jól ismert a történet, hogy a Tó Asszonya visszaveszi a kardot Artúrtól, de vajon mi lett vele ezután?

Erre a kérdésre keresi a választ az ausztrál Auran cég készülő akciójátékában. Mivel a legendára nem igazán támaszkodhattak, igyekeznek történelmi események alapján kialakítani a történetet. S hogy ennek mi jelentősége? Egyetlen szó: semmi. :)

A program során mást se kell tenni, mint a Rune-ból vagy például Severance-ból ismert módon menni, és hentelni a szörnyeket. A csodaszép grafikán túl a legfőbb változás ezekhez képest a harcrendszerben keresendő. Körülbelül harminc fegyver áll rendelkezésedre, hogy jobblétre szenderítsd ellenfeleidet, köztük kardok, buzogányok, íjak, nyílpuskák, de nem kell pusztán fizikai módszerekre hagyatkoznod, szükség esetén segítségül hívhatod a mágia erejét is.

A közelharc érdekessége, hogy a támadásokat kombinációkkal hajthatod végre, melyek sebzése bonyolultságuktól függő mértékben változik. Akadnak majd olyan fegyverek, melyek különleges támadási módokkal rendelkeznek, ezeket azonban a játékosnak magának kell kiismernie, mivel a fejlesztők nem óhajtják előre lelőni a poént.

Bird

Fejlesztő: Auran
Megjelenés: 2002. vége
Honlap: www.auran.com/excalibur

ATHANASIA

Az eddig még ismeretlen Isonic Online csapata készíti ezt a szép MMORPG-t, mely jövő év tavaszán jelenik meg, először Koreában. Amiért a program említést érdemel, az az, hogy eddig ilyen kidolgozottságú online szerepjáték nem jelent meg a távol-keleti piacon, és a fejlesztők hamarosan elkezdik készíteni az angol nyelvű verziót is. A jelenleg 47 főből álló csapat már 1999 óta dolgozik a projecten, és saját engine-t készített az Athanasiához. Érdekes, hogy a karakterek nem csak hagyományos fantasy hősök, hanem olyan átlagos foglalkozásúak is lehetnek, mint például a favágó. Természetesen a programban nagy szerepet kap a szint- és képességfüggő mágiahasználat, s az ígéretek szerint szó sem lesz egyszerű hack&slash-ről. Kíváncsian várom, elér-e ez a MMORPG az európai piacig.

Lily

Megjelenés: 2002. tavasz (Korea)
Fejlesztő: Isonic Online

AZ ULTIMA SOROZAT RENESZÁNSZA

Pár számmal ezelőtt már írtam egy oldalas bemutatót a csapatról, mely puszta lelkesedésből hozzáfogott az Ultima sorozat első részének felújításához. A technológiai demo alapján nem is haladt rosszul a project, de aztán közbeszólt a sors keze – pontosabban az Electronic Arts jogi szakemberei, akik lazán leállították a fejlesztést.

Azért az élet nem áll meg, az első rész kényszerű abortusza nem vette el a rajongók kedvét, hogy újra megpróbálkozzanak a legenda reinkarnálásával. Ez alkalommal a hatodik rész az egyik versenyző, mely kihívja az EA haragját, a másik pedig a teljes Ultima Underworld sorozat, mely – ha Isten is úgy akarja – kistestvérrel is bővül UW3: Test Of Power néven.

Remélem, ők szerencsésebbek lesznek, mint elődjük, szívesen látnám viszont a klasszikusokat új köntösben.

Bird

Honlapok:
www.laymeduck.com/u6
www.twistsoft.co.uk

SABOTAGE: FIST OF THE EMPIRE

Lassan nem akad olyan szoftvercég, mely ne próbálkozott volna meg harmadik személyű akciójáték készítésével. A Sabotage ismét egy lesz e stílus trónkövetelői közül, bár nehéz megmondani, mekkora eséllyel indul a versenyben.

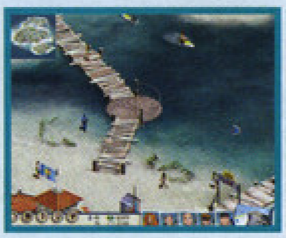
Egyelőre annyit lehet tudni, hogy valamely jövőbeli birodalom szuper implantokkal jócskán megtűzdelt titkos ügynökét alakíthatod, ki a Csodaváros névre keresztelt metropoliszban próbál érvényesülni. Bevethetsz bármiféle módszert, amiben épp kedved leled; ha úgy tetszik, harcolhatsz, felbérelhetsz másokat, szervezkedhetsz, intrikálhatsz, hátba támadhatod pillanatnyi szövetségeseidet.

E nagyfokú szabadság folyományaként szinte képtelenség lesz előre kiszámítani a történéseket, így a végkifejlet is egyedül rajtad áll.

Bird

Kiadó: CDV
Megjelenés: 2002. harmadik negyedév

BEACH LIFE



Mit szólnál egy partyhoz a tengeren vagy a mesés trópusi beachen? Gondtalan élet, napozás, flörtölés, szuvenír vadászat, pihi, nyugi... Egész jól hangzik így a tél közeledtével, nem igaz? Ezt a felhőtlen szórakozást kínálja majd a Beach Life (Amerikában Spring Break).

A Monopoly Tycoon befejezése után a fejlesztők valami humoros, szexis dolgot akartak csinálni, így jött a Spring Break ötlete. A sims-szerű programban a vállalkozó kedvűek 16 missziót teljesíthetnek olyan feladatokkal, mint például 5 csillagos hely kialakítása, és rengeteg vendég odavonzása. Különösen megnehezíti majd ezek teljesítését az, hogy a legapróbb részletek gondja is a játékos nyakába szakad. Ilyen például az italok alkoholszintjének ellenőrzése, vidám események szervezése (nedves pólós buli a parton), a víztisztítás biztosítása. A nyaralók leégése, vagy éppen másnapossága is a te gondod, s ez még a jobbik eset, mert a becsípett vendégek komoly károkat is okozhatnak.

Szerencsére vehetsz fel személyzetet, akik segítik munkádat (takarítók, biztonsági őrök, testőrök, műszaki karbantartók stb.), így talán mégis lesz esélyed arra, hogy jól működő trópusi paradicsomot hozz létre pénzes vendégeidnek.

Lily

Fejlesztő: Deep Red Games
Kiadó: Eidos Interactive
Megjelenés: 2002. második fele

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

A Half-Life: Opposing Force és Blue Shift küldetéslemezek készítői ismét munkába álltak, hogy a szólójátékosok számára is hozzáférhetővé tegyék az interneten oly nagy sikernek örvendő Counter-Strike-ot. Bár én magam nem vagyok megszállott hálózati játékos, annak idején jó pár órát töltöttem e kiegészítő tesztelgetésével.

Akik nem ismernék a programot, azoknak elárulom, terroristák és semlegesítésükre kiképzett, modern fegyverekkel felszerelt csoportok párharcáról van szó. Ehhez eddig szükségünk volt barátaink vagy épp ellenségeink közreműködésére, ám most végre a gép ellen is harcba szállhatunk – válasszuk bármely oldalt a kettő közül.

Szorosan nem tartozik ide, de annyit érdekességként megemlítenék, hogy a Valve stúdió Half-Life film forgatását tervezi. Sajnos még csak az ötletgyűjtés fázisában vannak, s most egyezkednek a filmstúdiókkal, de azért bízom benne, hogy egy-két év múlva viszontláthatom valamely űrlényirtó hősöm a mozivásznon is. Bár, ha a Lara-látomást veszem alapul, talán jobb, ha leszokok az efféle fantáziálásról. :)

Bird

Fejlesztő: Gearbox
Kiadó: Valve
Megjelenés: 2002. eleje

ULTIMA ONLINE: BLACKTHORN'S REVENGE

Az Electronic Arts ügyes reklámfogásokkal próbálja feltüzelni a körülbelül négy éve indított Ultima Online szerepjáték jelenlegi és jövőbeli kalandoraiban az érdeklődést. Először is, a hamarosan megjelenő kiegészítő lemez lényeinek kinézetét nem kisebb híresség álmodta meg, mint Todd McFarlane, aki Pókember, Hulk és Spawn szülőatyja.

Közreműködésének hála mintegy harminc lénnyel gazdagodik az amúgy is bőséges szörnykínálattal rendelkező világ. (Érdekességként megemlíteném, hogy e bejelentés közzétételekor pályázatot írtak ki négykezű démonuk elnevezésére, s bár milliós díjak nem kerültek kisorsolásra, a legelmésebb ötlet kitalálója bekerülhetett a játékban közreműködők névsorába.)

A történet Lord Blackthorn körül zajlik, kiről a régi kalandozók talán hallottak már, ám mostanra olyannyira erőt vett rajta a gonosz uralma, hogy teste állati metamorfózison esett át. Ezzel együtt persze hatalma is sokszorosára nőtt, s hadjáratot indított a rend seregei ellen.

Az új kalandok során időről időre váratlan események szemtanúi lehetünk. Előfordulhat például, hogy valamelyik falut szörnyek támadják meg, s ha nem sietünk a lakosok segítségére, bizony földig is rombolják azt. Azért nem érdemes ész nélkül a tombolás közepébe vetnünk magunkat, mivel a csaták során a szokásosnál jóval több taktikai megfontolásokra lesz szükség, a legtöbb lény csak bizonyos módokon lesz sebezhető, a többi támadási módot jóformán fel sem veszik.

Végül, hogy új játékosok is kedvet kapjanak a világ bebarangolásához, újfajta tipprendszer és erősebb induló tulajdonságok teszik felhasználóbaráttá az első lépéseket.

Bird

Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2002. február
Honlap: www.uolbr.com

CITY OF HEROES

Ki ne álmodott róla gyerekkorában, hogy csiricsáré ruhákba bújik, és szuperhőssé válik? Úgy látszik, a Cryptic Studios nem hajlandó megadni magát a való élet nyomásának, s olyan világot teremt, melyben mindez lehetővé válik.

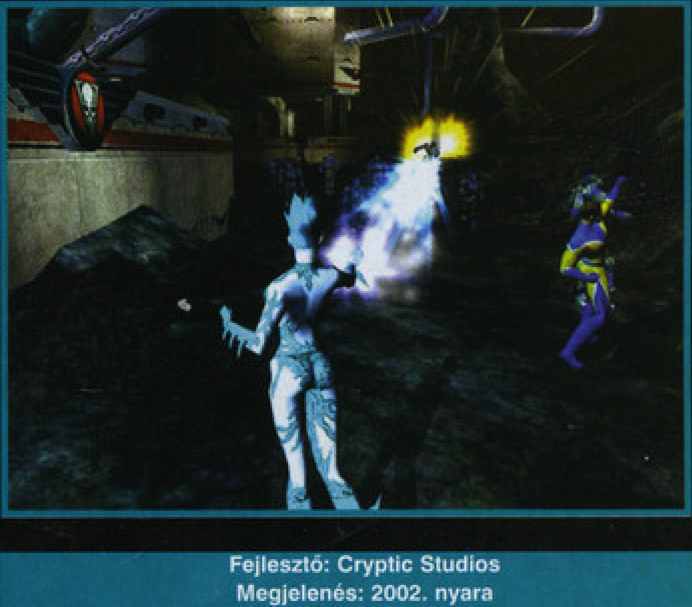
A City of Heroes olyan online szerepjáték lesz, melyben a képregények hősei a főszerep. Minden indítható karakter ilyen-olyan szuperképességekkel rendelkezik, melyek nagy segítségükre lesznek a marslakók, föld alatti szörnyetegek és rosszcsont banditák legyőzésében.

A játék leírása a hangulaton kívül számomra semmi fontosabb újdonsággal nem szolgált a jelenleg piacon lévő egyéb programokhoz képest, ám az ígéretek szerint jóval több lesz benne, mint ami első pillantásra kitűnik.

Például a fejlődés nem szintlépéssel valósítható meg, ehelyett a küldetések során legyőzött szörnyekért kapott tapasztalati pontokból különleges erőket (repülés, szupererős ütés, energialabda stb.) vásárolhatunk majd magunknak. Mivel az indítható fajok mintegy negyven csoportba sorolható erővel rendelkeznek, s azokon belül is számos alcsoport található, ily módon igazán egyedi karakterek hozhatók létre.

Ráadásul több milliónyi variációt lehetővé tevő kinézetszerkesztő programból választhatjuk ki a karakter kosztümjét és egyéb vonásait, így végre megszűnik a hasonló játékokban megfigyelhető sablonos kinézet érzete.

Bird



Fejlesztő: Cryptic Studios
Megjelenés: 2002. nyara
Honlap: www.cityofheroes.com

OBLIVION LOST

Ezerszer leírtam már, de nem bírom eléggé hangsúlyozni, mekkora örömmel tölt el, ha a nyugati országok programjai mellett olykor feltűnik egy-egy a keleti régiókból is. Ez alkalommal az ukrán illetőségű GSC Game World játéka az, mely megdobogtatta szívemet. A fiúk a Cossacksszal már megmutatták, hogy képesek minőségi játékokat alkotni, s ez alkalommal vélhetőleg azt is bebizonyítják, hogy tovább is tudják ezt fokozni.

Az Oblivion Lost „egyszerű" Sci-Fi akciójáték lesz, de – a képek és adatok alapján – olyan szemkápráztató grafikával megáldva, hogy még a leghűségesebb Quake 3-rajongónak is tisztelettel le kell hajtania előtte a fejét. Talán elég, ha csak annyit mondok, az engine 60 fps sebességgel képes százezernyi poligont mozgatni, így aztán nem kell spórolni a tereptárgyak és karaktermodellek kidolgozottságán.

Tényleg minden lesz itt, mi szem-szájnak ingere. Deformálódó terep, terület alapú sérülésmegjelenítés, csomóféle harci egység (emberek, harckocsik, helikopterek, hajók) a felületnek megfelelő tükröződéssel, króm effekttel stb. És hogy a mesterséges intelligenciára se legyen panasz, a program ellesheti a stratégiánkat, hogy aztán valamiféle piszkos trükköt vessen be ellenük, például elrejtse egységeit a hegyvonulatok mögé, ahonnét az erősítést várjuk, és akkor csapjon le, mikor épp nem nézünk arra.

És ez még csak töredéke mindannak, amivel a fejlesztők büszkélkednek, ha kíváncsi vagy a többi részletre is, látogass el a honlapjukra. Érdemes lehet.

Bird

Fejlesztő: GSC Game World
Honlap: www.gsc-game.com

HOMEPLANET

Az oroszországi Revolt Games fejlesztőcsapata megelégelte a másodrangú szoftverlokalizálási munkakört, és elhatározta, hogy más fejlesztők alkotásainak fordítása helyett inkább saját játékot készítenek. Programjuk a mostanában igen csak elhanyagolt űrszimulátor stílust kívánja feléleszteni, a rendelkezésekre álló információk alapján nem is akárhogy.

Már maga a történet is űrszimulátorhoz képest meglepően összetettnek és szerteágazónak ígérkezik, alapját az emberiség idegenekkel való összetalálkozása, és egymás közötti klánháborúk képezik majd, pontosabb kifejtést azonban ne várjatok tőlem, mert a fejlesztők honlapja kizárólag orosz nyelven íródott. A történet szerteágazóságához tartozik, hogy a küldetések többféleképpen is megoldhatók lesznek, így a Deus Exhez hasonlóan rengeteg megoldási módot alkalmazva játszhatjuk végig a programot. Mindehhez járul, hogy a játékban több mint hatvan féle vezethető jármű lesz, az előzetes concept artok alapján legtöbbjük egyedi tervezéssel fog büszkélkedni. Valamennyit kipróbálhatjuk űrbéli és bolygófelszíni csatában is, sőt, a program alapból igen fejlett pályaszerkesztővel fog rendelkezni, szóval ha a programhangulat megfelelően eltalált lesz, nagyon sokáig nem fogunk unatkozni. A saját fejlesztésű grafikus engine minőségéről még korai nyilatkozni, a képek még fejlesztés eleji állapotot tükröznek csak.

Greg5

Fejlesztő: Revolt Games
Megjelenés: 2002. vége

CHARLIE'S ANGELS

Nemrégiben kötött szerződést a Sony Pictures és a Ubi Soft. Eszerint a Ubi Soft lesz a kizárólagos kiadója a Charlie angyalai számítógépes játékadaptációinak. A nemrégiben felújított sorozat eredetijét a tévénézők még a hetvenes években láthatták. A szerződés nem csak a most megjelent filmre, hanem annak folytatásaira is vonatkozik, és természetesen nemcsak PC-s játékokról van szó, hanem a konzolokról is (GameCube, GBA, Xbox, PlayStation2).

Lily

COLIN MCRAE RALLY 3

A készülő Colin 3-ról végre megjelent az első hivatalos képanyag, és mint látható, a Ford Focus valóban bámulatosan élethű lesz. Ez egyáltalán nem csoda, ugyanis az előző részben alkalmazott 800 poligon/autó részletességet 13000 poligon/autóra emelték. A legjobban természetesen a Colin McRae, Carlos Sainz illetve Francois Delecour által vezetett Kókuszok lesznek kidolgozva, de várhatóan a többi autómárkára is rá lehet majd ismerni :).

Amint újabb információk jelennek meg a játékról, azt mindenféleképpen közöljük, hiszen a jövő év legjobban várt rally (sőt, megkockáztatom, hogy autós) programjáról van szó.

Tasnádi Zoltán

Fejlesztő: Codemasters
Megjelenés: 2002. ősz

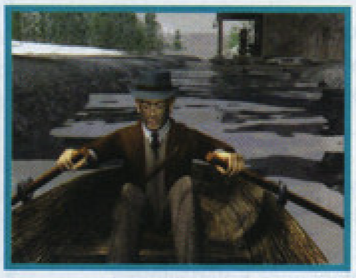
THE CAMERON CHRONICLES: SECRET AT LOCH NESS

A Hitchcock játékon kívül még egy Wanadoo által szponzorált kalandjáték van e havi terítékünkön. A Cameron Chronicles, mint alcíme mutatja, a legismertebb Skót vidékre, Loch Nessbe repít el bennünk.

A történet középpontjában Allister Mac Farley, a híres fizikus áll, aki láthatólag megelégelte, hogy azelőtt oly békés házikóját szellemek és egyéb természetfeletti lények szállták meg, ezért úgy határoz, kideríti a különös események mögött rejlő titkot.

Mi egyebet mondhatnék még? Mivel a készítők láthatólag a történetre koncentrálnak, nem pedig rendkívül hangzatos szakszavakkal dobálóznak, sok egyebet nem tudok hozzáfűzni a már leírtakhoz. Hamarosan meglátjuk, mi lesz a vége.

Bird



Megjelenés: napokban
Honlap: www.galilea.com

• A PlanetBlack&White fórumán (www.forumplanet.com/planetblackandwhite/) segíthetnek a fejlesztőknek azok, akik szívesen látnának egy igényeiknek megfelelő Black & White 2-t. Néhány eddigi tipp a rajongóktól: több kreatúra, változatosabb megnyilvánulások, több játékszer a lényeknek, sokkal több küldetés, interaktivitási lehetőség a falvak közt, mitológiai alapok (pegazus, minotaurusz, hydra), opcionális tutorial, fejlettebb AI, monogámia... Szóljatok hozzá ti is!

• A Bethesda Softworks megnevezte a The Elder Scrolls III: Morrowind zenéjének komponálóját, aki nem más, mint Jeremy Soule. Akiknek ez a név nem sokat mond, azoknak elárulom, hogy az ő nevéhez fűződik a nemrég kiadott Harry Potter, a Total Annihilation és az Icewind Dale zenéje is. A Morrowind előreláthatólag 2002 tavaszán jelenik meg.

• Az Activison adja majd ki a Shogun: Total War folytatását, a Medieval: Total Wart. A 3D-s birodalomépítős stratégiában több mint száz egységtípus harcol majd a változatos felszí-

CORE

A Core című akciójáték megjelenése ugyan még PC-re és Xboxra is egyaránt a nagyon távoli jövőben (2003 nyarán) esedékes, de szerencsére már viszonylag sok információ áll rendelkezésünkre róla.

Az egyedinek ígérkező programban négy különböző személyiséget irányíthatunk egyetlen gépbe, a Core-ba rejtve: Pixie, Square, Madboy és Rex ugyanis nem rendelkezik különálló testtel, egy robotban zárva élnek. Mind a négyen részt vesznek a Core működtetésében, melynek viselkedése kizárólag attól függ, hogy melyikük irányítja ezt a gigantikus gépezetet. A karaktereknek lesznek saját gyengeségeik és erősségeik, így a New York megmentéséért vívott harcban alaposan ki kell tapasztalnunk, hogy az adott küldetéshez éppen melyikükre bízzuk a vezető szerepet.

A lenyűgöző, 3D-s grafika leginkább a japán animéket juttathatja eszünkbe, ám bizonyára ez még rengeteget fog változni és fejlődni az elkövetkező hónapok (évek?) során.

SzB

Kiadó: CDV Software Entertainment AG
Fejlesztő: UDS

TOP LISTA

Nem okozott csalódást most sem a top lista. Amint megjelent a Sims legújabb kiegészítője, azonnal felkerült a csúcsra. Szintén nem meglepő, hogy Harry Potter kalandjai is éppoly népszerűek PC-n, mint könyvben. A harmadik helyet nyert Civilization III jól jelzi a hívek bizalmát, s ez alkalommal nem is fognak csalódni. Mindenképpen látszik, az Electronic Arts és az Infogrames készült eddig legjobban a karácsonyi hajrára. Szerencsékre, ez nem csak nekik jó, hanem nekünk is.

Lily

1. The Sims: Hot Date - Electronic Arts
2. Harry Potter & The Sorcerer's Stone - Electronic Arts
3. Civilization III - Infogrames Entertainment
4. Backyard Basketball - Infogrames Entertainment
5. The Sims - Electronic Arts
6. Tom Clancy's Ghost Recon - Ubisoft
7. Empire Earth - Vivendi Universal Publishing
8. MP Roller Coaster Tycoon - Infogrames Entertainment
9. Backyard Football 2002 - Infogrames Entertainment
10. Star Wars: Galactic Battlegrounds - LucasArts

neken. Meglepetés, hogy a programban körökre osztási lehetőség is lesz, és RPG elemeket is építenek a rendszerbe, így az egységek közt olyan nemzetiségfüggő hősök jelenhetnek meg, mint Oroszlánszívű Richard, Rőtszakállú Frigyes, Robin Hood és Jeanne d'Arc.

• Névváltozást jelentett be a Relic Entertainment. Az állati egységekkel manipuláló Sigma: The Adventures of Rex Chance címe ezentúl Impossible Creature. A Microsoft jövő év első felében tervezi a program megjelentetését.

Lily

STORMREGION

Megnyílt a Stormregion hivatalos honlapja a címen. A S.W.I.N.E. fejlesztőinek oldalait természetesen magyarul is olvashatjátok. Miket találhattok az weblapon: hírek, fejlesztési információk, a legfrissebb patch-ek, screenshotok és egyéb csemegék. Sőt, letölthetők a S.W.I.N.E. zenéi is mp3 formátumban.

Lily

stormregion

VULTURES!

Érdekes fába vágták a fejszéjüket a Ballistics alkotói. Olyan gladiátoros programot készítenek, melyben a játékosoknak egy futurisztikus viadalon kell megküzdeniük egymással. A cél nemes egyszerűséggel a túlélés lesz.

Sajnos részletesebb információt még nem adott ki a programot megjelentető CDV, de a képek sokat ígérnek...

Lily

LOST CONTINENTS

El sem tudjátok képzelni, mennyire népszerű mostanában a kizárólag online játszható RPG-k fejlesztése! Az egy dolog, hogy szinte minden hírrovatban van két-három belőlük, de ezek mindig csak az adott hónapban bejelentett legígéretesebb darabok, emellett mindig számtalan kisebb-nagyobb cég fedi fel ilyen irányú terveit. Lassan megérik a dolog egy nagyobb összefoglalására, de addig is lássuk a november végén bejelentett legújabb trónkövetelőt.

A Lost Continents nem távoli, kitalált galaxisban, hanem itt a Földön játszódik. Azért az elengedhetetlen fantasys szörnyek és karakterek itt is meglesznek, csak éppen javarészt egyiptomi környezetben. Szerintem nagyon jó elképzelés az amúgy is misztikummal teli országot a kalandozások alapjává tenni. A készítők elképzelése szerint Afrika után a játék megjelenését követően újabb földrészek fognak megnyílni a szokásos havidíjat fizetőknek. A játék alapvetően küldetések végrehajtására és kalandozásra lesz kihegyezve, de aki szeretne, az az erre rendszeresített arénában megmérkőzhet bármelyik önként jelentkezővel. Első bejelentés után egyelőre ennyi a játékról fellelhető információ, de szerintem a 2003-as megjelenés előtt még biztos visszatérünk rá egy hosszabb bemutató keretében.

Greg5

Fejlesztő: LC Team
Megjelenés: 2003.

THE THING

StartBox

Fejlesztő: Computer Artworks
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: 2002. vége felé
Web: www.artworks.co.uk

Bár A Dolog című film eredetileg Howard Hawk keze művét dicséri (1951), igazán híressé csak John Carpenter nyolcvanas években rendezett feldolgozásával vált. Ekkor ugyanis a legendás hírű rendező ismét összeállt Kurt Russellel, a Menekülés New Yorkból sztárjával, és együtt megalkották a paranoia és a horror eme remekművét.

Bár azóta két évtized eltelt, a hírnév még mindig nem fakult meg, s eljött annak az ideje is, mikor a Computer Artworks csapata hozzáfogott a számítógépes feldolgozás elkészítéséhez.

Szerencsére a fiúk nem egyszerű rókanyúzásra vállalkoztak, minden idők legjobb túlélő horrorjának létrehozását tűzték ki célul maguk elé. A feladat nem csekély, lévén, a Resident Evil és az Alone In The Dark sorozatokkal, s (elsősorban a konzolos piacon) még tucatnyi hasonlóan nagy névvel kell versenybe szállniuk, de a magasztos cél ez esetben akár a minőség garanciája is lehet.

CSAPDÁBAN A CSAPAT

A történet három hónappal a filmbéli események után játszódik, mikor Blake MacReady és mentőcsapata megbízást kap pár titokzatos haláleset felderítésére. A feladat nem indul egyszerűen, pedig ekkor még fogalmuk sincs, mivel kell valójában szembenézniük. A megelevenedett rémálom kél életre, midőn egyik társuk a szemük láttára alakul át undorító idegen lénnyé.

Akkor derül ki, milyen fából faragták az embereket, mikor szembe kell nézniük a ténnyel, hogy bármelyikük lehet fertőzött, s sosem tudhatják, legközelebb honnét sújt le rájuk a bestia.

Hogy a hangulatot jobban visszaadják, a fejlesztők a teljes kommandó irányítását rád bízzák. Bár közvetlenül csak a parancsnok bőrébe bújhatsz bele, embereidnek különféle utasításokat adhatsz ki.

Ez rendkívül fontos, mivel a legtöbb feladatot nem tudnád egyedül végrehajtani. Hiszen, még ha adott esetben elegendő tűzerőt is tudsz összevonni harcosok közreműködése nélkül, bármikor előfordulhat, hogy az elszórtan található elsősegélycsomagok nem bizonyulnak elégségesnek, s a doktorok kezelésére szorulsz. De ha valamely csoda folytán még ezzel a gonddal is meg tudnál birkózni, a műszerészek szaktudása nélkül biztosan nem juthatsz előre, hisz csakis ők léphetnek be a számítógépek adatbázisába, s törhetik fel az ajtók zárját.

Ebből következik, hogy jól meg kell fontolnod döntéseidet, nem szerencsés hiábavaló emberáldozatot hoznod.

Hogy a helyzet még tovább bonyolódjon, bejátszik az idegenek alakváltó képessége. Mivel sose lehet tudni, ki fertőződött meg, katonáidon mind jobban eluralkodik a pánik. Az életben tartásuk mellett rád hárul megnyugtatásuk feladata is; kénytelen leszel minden lehetséges módszert bevetve eloszlatni félelmeiket, hacsak nem akarod, hogy egyikük végső kétségbeesésében halomra lője bajtársait.

Kulcsszerepet kap hát a morál fenntartása, s ennek érdekében olykor személyes biztonságodat veszélyeztető döntések meghozatalára kényszerülsz. Ha valamelyik embered személyisége hirtelen megváltozik, ha szokatlanul kezd viselkedni, jó esély van rá, hogy az idegenek prédája lett. De ha gyanúd beigazolódni is látszik, akkor sem lőheted csak úgy fejbe, hisz a többiek esetleg későn jönnének rá döntésed valódi mozgatórugójára, s a végén még téged hisznek ellenségnek.

Mi több, néha épp ezen embered sebeit kell ellátnod, hogy erősítsd a bizalmat a többiekben, hadd lássák, hogy a veszély

ellenére is hajlandó vagy kiállni bármelyikükért.

Azért fölösleges kockázatot sem érdemes vállalnod, egyetlen személy nem mindig éri meg a teljes csapat életének kockáztatását, még akkor sem, ha az a személy az egyetlen esélyed valamely feladat megoldására. Az a szép ebben a játékban, hogy sosem vagy teljesen kiszolgáltatott helyzetben, ha valahol elakadsz, akárcsak az életben, itt is bármikor visszafordulhatsz, hogy más utat keress.

SZÖRNYEK MINDEN SARKON

Az eddigiekből egyértelműen kitűnik, nem akármilyen feladattal kell szembenézned, hisz, ha nem állod meg rendesen helyed, könnyen lehet, hogy saját bajtársaid keze által pusztulsz el. Ám a valódi veszélyről sem szabad egy pillanatra se megfeledkezned, mivel szörnyetegek garmadája várja, hogy lecsapjon rád.

A játékban található három fő fajtájuk közül a legegyszerűbb Scuttler névre hallgat – pontosabban embereid így nevezik. Mindössze fejből és végtagokból áll, s rendkívül gyorsan – és főként észrevétlenül – tud haladni az álmennyezet és szellőzőnyílások védelmében.

Az alakváltó walkerek távolról megtévesztő külsővel rendelkeznek, hisz a felépítésük s mozgásuk az emberéhez hasonló, ám közelről szemügyre véve őket a „szökni" próbáló idegen részek időnként megfigyelhetők.

A rupture a legborzalmasabb szörnyeteg, mely egymásba olvadt testek tömegéből áll. Akárcsak a moziban, időről időre a játékban is különféle alakok türemkednek ki belőle – emberek, kutyák, előző áldozatai –, mintha folytonos kíntól próbálnának szabadulni. Nem mondom, meglehetősen felkavaró látvány.

TEHÁT MIRE IS SZÁMÍTHATSZ?

Azt még egyelőre nem tudom megmondani, de az eddigi jelek alapján semmi rosszra. A grafika kimondottan szép, ami nem is csoda, lévén a boldogult emlékű Evolva készítői felelősek érte – szegény játék nem igazán tudta megragadni az embereket, de az biztos, hogy világának hangulata kimondottan egyedire sikeredett. Szemet gyönyörködtető fényeffektek feledtetik velünk az öldöklés borzalmait, márpedig lesz mit feledtetni, hisz – mint az a képeken is jól látszik – szinte mindent vér borít. (Gyengébb idegzetű szülők jobb, ha jó előre kitiltják a programot a házuk tájáról. :)

Előreláthatólag a változatosságra sem lesz panasz, mivel el lehet jutni a filmből ismert antarktiszi bázisra, onnét Norvégiába, valamiféle katonai létesítményébe, a Gen Inc. kutatólaboratóriumába, orvosi laborba, tesztműhelybe, katonai légitámaszpontra, és végül a titokzatos helyszínre, ahol kiderül, mi is valójában a Dolog.

Az újrajátszhatóság úgyszintén garantált, lévén az érvényesülésnek ezernyi módja létezik, és esélyeid a túlélésre szinte minden pillanatban változnak.

Az egyedüli, amit esetleg hiányolhatsz, az a többjátékos mód. A dolgok jelen állása szerint a fejlesztők ezt bizony nem tervezik beépíteni a programba, lévén, hogy elsősorban a mesterséges intelligencia finomítására szeretnék fektetni a hangsúlyt. Véleményem szerint ezzel sincs semmi baj, hisz amúgy is számtalan csapatjátékot támogató program jelenik meg, s egyre kisebb azok száma, melyek a magányos farkasok számára is hosszan tartó szórakozást tudnak nyújtani.

Akkor hogy is van ez most? Lehetséges, hogy a jövő év egyik legsikergyanúsabb játéka van készülőben? Ha engem kérdezel, a válaszom egyértelmű igen. Komoly esélyt látok rá, hogy ezúttal nem kell majd csalódnunk a CA-s fiúkban. Ámen.

Bird
bird@vogel.hu

STARFIGHTER

StartBox

Kiadó: Activision
Fejlesztő: LucasArts
Web: www.lucasarts.com
Megjelenés: 2002. január

Dióhéjban
- *3 különböző pilóta*
- *20 féle űrhajó*
- *14 küldetés*
- *földi és űrcsaták*
- *Star Wars arcade*
- *Naboo N1-Starfighter*

Meg kell hagyni, a LucasArts nem adja fel. A sorozatos bukták ellenére (Force Commander, Battle for Naboo, Galactic Battlegrounds) folyamatosan dobja piacra a Star Wars logóval ellátott termékeit. Úgy tűnik, hogy a Starfighterrel jó lóra tett, mivel az előzetes információk alapján, ez lesz az a játék, mely kihúzza a céget a gödörből. A Playstation 2 változat már bizonyított, s a cégvezetés úgy gondolta, kár lenne ettől az élvezettől megfosztani a PC, illetve Xbox tulajdonosokat. Január végére ígérik a játékot, s a tervek szerint néhány héttel a megjelenés előtt játszható demo is napvilágot lát.

Az Episode 1 érában játszódó akció-szimulátorban három különböző karakterisztikájú pilótát kell harcban vezetnünk. Mindhárman szívből gyűlölik a Kereskedelmi Szövetséget, s legfőbb vágyuk, hogy keresztbe tegyenek a robothadseregnek. A kezdő küldetésekben csak a saját hajójukkal harcolhatnak, de a történet előrehaladtával összes 20 vadász(bombázó) közül választhatják ki, hogy az adott küldetésben mivel szálljanak szembe a Szövetséggel. Minden hajó más paraméterekkel és fegyverzettel rendelkezik, ezért alaposan meg kell gondolnunk, mely űrhajót is válasszuk.

A játékmenet inkább a Rogue Squadronra emlékeztet, az X-Wing rajongók sajnos nem erre a játékra fogják lecserélni az X-Wing Alliance-t. Földi és űrcsatákban egyaránt részt vehetünk, de a küldetések összetettsége nem éri el az Alliance szintjét.

A PS2 változat hibáiból tanulva Lucasék jónéhány részt feljavítottak a játékban. Sokan ostorozták a konzol változatot a sebessége miatt. Ez főként a hatalmas űrcsatákban okozott gondot, annyira szaggatott a játék, hogy élvezhetetlenné vált. Ezt a hibát a PC-s változatban sikerült kiküszöbölni, bár ehhez szükségünk lesz egy jobb minőségű gyorsító kártyára és egy izmosabb processzorra. A sebesség feljavításán túl a készítők nagyfelbontású textúrákkal árasztották el a játékot, melynek következtében a PC-s Starfighter messze maga mögé utasította a PS2-es változatot. Gyorsító kártya függvényében akár magasabb felbontásba is átkapcsolhatunk, így nem kell a 640x480-as pixelhegyeket bámulnunk.

A küldetéseken és a játékmeneten szinte semmit sem változtattak a fejlesztők, egy az egyben a konzolátiratot kapjuk meg. Kicsit finomítottak ugyan az ellenfelek mesterséges intelligenciáján, de ez igazából nem fogja a játékmenetet nagymértékben megváltoztatni. A PC-s változatban is helyet kapott a Zoom funkció, melynek használatával ráközelíthetünk a távolban repülő robotvadászokra, s szép kényelmesen leszedhetjük őket.

Nagyon kíváncsi leszek a PC-s Starfighterre, remélem most nem fogok csalódni.

Mocsy
Mocsy@vogel.hu

LucasArts CLASSIC

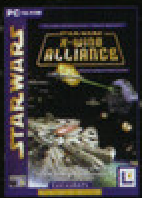
JÁTÉK

E havi játékunkban a lap alján található Lucas Classic játékok közül választhat az a három játékos, aki helyesen megválaszolja az alábbi kérdéseket, és nyílt levelezőlapon beküldi a szerkesztőség címére:

1. Hágyféle űrhajót irányíthatunk a Starfighterben?
2. Ki ellen küzdünk a játékban?
3. Ki írta a Csillagok Háborúja című könyvet?

A megoldásokat január 31-ig kérjük beküldeni a szerkesztőség címére.

A beküldési cím:
Vogel Publishing Kiadó
1300 Budapest 3., Pf. 210.



© Lucasfilm Ltd. & ™ or ® as indicated. © LucasArts Entertainment Company LLC All Rights Reserved. Used under authorisation

CD GALAXIS

PC játékok, valamint multimédia programok, DVD és videófilmek nagy választékban, olcsón

3 koponya H	1 990
Addiction Pinball	1 990
Admiral Sea Battles	1 990
Afrika Sötét Titkai H	4 990
Airport Inc	1 990
Akimbo H	4 990
Alone In The Dark 4	3 990
Apache Havoc	1 990
Arcanum	9 990
Art Of Magic	9 990
Baldur's Gate	3 990
Baldur's Gate 2 Gold*	10 990
Battle Isle:Andosia War	4 990
Battle Realms*	6 990
Battlezone 2	1 990
Black and White	12 990
Blade Runner	2 990
Broken Sword 2	1 990
Caesar 3	2 990
Champ. Manager 3	1 990
Champ. Manag 00/01	8 990
China: Forbidden City	1 490
Civilization 3	10 990
Claw	1 990
Codename Outbreak	9 990
Colin McRae Rally	1 990
Comanche vs Hokum	1 990
Commandos	1 990
Commandos 2	9 990
Cossacks	9 990
Cutthroats	1 990
Dark Reign 2	1 990
DarkStone	2 990
Deus Ex	4 990
Diablo	2 990
Diablo 2	6 590
Diablo 2 Expansion	6 590
Dino Crisis	3 990
Discworld Noir	3 990
Disney: Dinosaur	4 990
~Aladdin & Nasira	4 990
~Buzz Lightyear	4 990
~Eszeveszett Birodalom	4 990
Driver	3 990
Emperor: Dune	12 990
Empire Earth	9 990
Eurofighter Typhoon	10 990
Europa Universalis H	6 990
European SuperLeague	5 990
Everquest Deluxe	10 990
Evil Twin	7 990
Evolva	3 990
Extreme Biker	2 990
F1 2001	11 990
FA PL Manager 2002	8 990
FIFA 2002	12 990
Fighting Force	1 990
Flight Unlimited 2	1 990
Fly!	1 990
Flying Corps Gold	1 990
Ford Racing	1 990
Gabriel Knight 3	2 990
Gangsters	1 990
Get Medieval H	1 990
Giants	4 990
Gorasul	9 990
Gorky 17	2 990
GP 500	3 990
Grand Prix 3 Gold	7 990
Grand Prix Legends	2 990
Grand Prix World	3 990
Grand Theft Auto	1 990
Grand Theft Auto 2	1 990
Grand Touring	1 990
Grim Fandango	4 990
Ground Control	2 990
Half Life	2 990
Half Life Gunman	2 990
Harry Potter	12 990
Heroes Chron: Final ch.	3 990
Hidden & Dangerous	1 990
Hold hadművelet H	4 990
Homeworld	2 990
House Of the Dead	1 990
Icewind Dale Gold	7 990
Imperialism	1 990
Imperium Galactica 2 H	2 990
Indiana Jones	4 990
I-War 2: Edge of Chaos	6 990
Jagged Alliance 2	2 990
JA2: Unfinished Busin.	4 990
KA-52 Team Alligator	1 990
Klánok H	2 990
Knights & Merchants H	1 990
Kohan	7 990
Lego Rock Raiders	4 990
Lighthouse + Rama	1 990
Machines	1 990
Majesty	3 990
Max Payne	7 990
MechCommander Gold	2 990
Messiah	3 990
Micro Machines 3	1 990
Mig Alley	1 990
Might & Magic 7	1 990
Monaco Grand Prix 2	1 490
Monkey Island 3	4 990
Mortal Kombat 4	1 990
Moto Racer	2 990
Moto Racer 2	3 990
Nagy Balhé H	9 990
Nagymester Sakk H	3 990
Nascar Racing 4	5 990
Nations H	9 990
Need For Speed 3	2 990
Need For Speed 4	3 990
Need f Speed Porsche	4 990
NHL 2002	11 990
No One Lives Forever	7 990
Nuclear Strike	2 990
Oil Tycoon H	6 990
Oni	5 990
Operat Flashpoint Gold	jön
Patrician 2*	9 990
Pax Corpus	1 990
Pharaoh*	2 990
Pharaoh: Cleopatra	2 990
Planescape Torment	3 990
Pizza Connection 2	4 990
PQ SWAT 3 Elite	2 990
Pool Of Radiance*	6 990
Pro Bowl 3D	1 490
Pro Pinball:Big Race USA	1 990
Railroad Tycoon 2	1 990
Rally Bajnokság H	2 990
Rally Trophy H*	9 990
Rayman 2	2 990
Red Alert	3 990
Red Alert 2	10 990
Red Alert 2: Yuri's Rev	6 990
Redguard	1 990
Resident Evil 2	2 990
Revenant	1 990
Riverworld	1 490
Sacrifice	4 990
Saga H	4 990
Screamer 4x4 H	2 990
Sega Rally 2	1 990
Septerra Core	2 990
Serious Sam	4 990
Settlers 4 H	7 990
Seven Kingdoms 2	1 490
Shadow Man	2 990
Shanghai Dynasty	2 990
Sheep	4 990
Sim City 3000	3 990
Sims	9 990
Sims Livin' It Up	3 990
Sims House Party	3 990
Sims Hot Date	6 990
Sin	1 990
Soldier Of Fortune SE	4 990
Soul Reaver	1 990
Spec. Ops. 2	1 990
Speed Busters	1 490
Spiderman	11 990
Sports Car GT	2 990
Starcraft + Brood War	3 990
Star Wars Racer	4 990
~ Force Commander	4 990
~ Jedi Knight Gold	4 990
~ Phantom Menace	4 990
~ Rogue Squadron	4 990
~ X-Wing Alliance	4 990
~ X-Wing Collector's	4 990
Stronghold*	11 990
Sub Command	12 990
Sudden Strike	5 990
Super Bubsy	1 990
S.W.I.N.E. H	7 990
Technomage	4 990
Theme Hospital	2 990
Theme Park World	3 990
Theocracy H	1 490
Thief	1 990
Throne Of Darkness	7 990
Tiberian Sun*	3 990
TOCA Touring Car	1 990
Tomb Raider	1 990
Tomb Raider 2	1 990
Tomb Raider 4	4 990
Tomb Raider Chronicles	4 990
Tonic Trouble	1 490
Total A Kingdoms Gold	3 990
Totally Flying, 3 rep.szim.	7 990
Totally Rollercoaster	7 990
Touché H	1 990
Traffic Giant Gold	7 990
Tropico H*	11 990
Ult. Soccer Manag. 98	2 990
Unreal Tournament	3 990
Vampire: Masquarade	1 990
Vészhelyzet H	1 990
Viper Racing	1 990
Virtua Cop 2	1 990
Virtua Fighter	1 990
Viva Football	1 990
V-Rally	3 990
V-Rally 2	4 990
Warcraft	1 990
Warcraft 2 Gold+B.net	2 990
Warlords 3 Deluxe	1 990
Wartorn	2 990
World War III H*	9 990
Worms United	1 990
Worms World Party	4 990
X-COM Enforcer	9 990
Zeus + Poseidon	8 990
Zork: Grand Inquisitor	1 990

Settlers 4 | Screamer 4x4 | Imperium Galactica 2 | S.W.I.N.E.
I-War 2 | Deus Ex | Half Life | Max Payne
Civilization 3 | Empire Earth | Icewind Dale + HoW | Diablo 2 Expansion
TA Kingdoms + küldetés | Warlords 3 Deluxe | Technomage | Alone In The Dark 4
Wartorn | PQ SWAT 3 Elite | Commandos | Jagged Alliance 2.5
Tomb Raider Chronicles | GP 3 + Season 2000 | European Super League | KA 52 Team Alligator

INTERNET ÁRUHÁZ
www.cdgalaxis.hu

PC játékok, multimédia programok, DVD filmek, VHS videofilmek nagy választékban, olcsón!
Az interneten és üzleteinkben is!
Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18, Szombat (Pest): 10-13
Csomagküldés Budapestre és országosan is: telefonon a nyitvatartási idő alatt ill. internet 0-24

SZOFTVER-ÁRUHÁZ

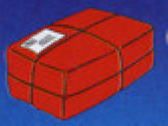
Pest – VII. kerület
Dohány u. 64. Tel.: 479-0933
(a Blaha Lujza térnél)

SZAKÜZLET

Buda – XI. kerület
Vásárhelyi P. u. 8. Tel.: 209-3606
(a Móricz Zs. körtérnélj) 361-4061

CSOMAGKÜLDÉS

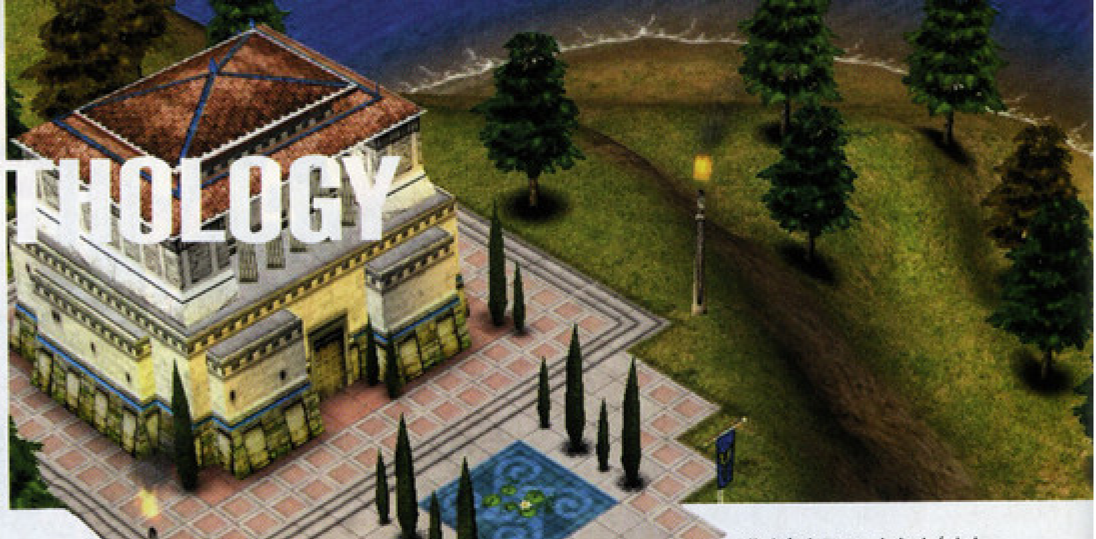
Az ország minden pontjára!



GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL
AKÁR MÁR MÁSNAPRA!
Telefon: 479-0933
Szállítási díj: 970 Ft, távolságtól és értéktől függetlenül.

Az árak az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - jön, H - magyar nyelven.

AGE OF MYTHOLOGY



StartBox

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Ensemble Studios
Megjelenés: 2002. nyár
Web: www.ensemblestudios.com/aom

Hihetetlen, mit tud változni pár esztendő leforgása alatt a (játék)világ! Négy-öt éve, ha egy játékról csak annyit tudott az ember, hogy a Microsoft adja ki, alapból csak egy legyintésre, esetleg gúnyos mosolyra méltatta. Ma – annak ellenére, hogy a cég a játékosok körében népszerűtlenebb, mint valaha – ha ugyanennyit tudunk egy játékról, jó eséllyel látatlanban kijelenthetjük róla, hogy első osztályú darab, de legalábbis érdemes kitüntetett figyelemmel lenni iránta. Hogy mi az oka ennek a hihetetlen pálfordulásnak? Nos, Bill apó dollárjai és a minőségi játékfejlesztők ipari méretű felvásárlása mellett egyetlen cím áll a háttérben: Age of Empires. A játék, amelyik véghezvitte a lehetetlent: meghozta a játékosok bizalmát a Microsoft iránt. A játék, amely a minap elérte a 9 millió eladott példányt (jó-jó, kiegészítőstül, folytatásostul összesen), és ahogy a toplistákat elnézi az ember, meglesz neki a tízmillió is. A játék, amelynek az éppen készülő harmadik részéről hosszasan fogok mesélni az elkövetkező oldalakon...

Mindjárt egy kiegészítéssel kell kezdenem: az Age of Mythology ugyanis a közhiedelemmel – sőt, a bevezető utolsó mondatával – ellentétben nem az Empires-sorozat része, hanem különálló játék (amelyik mellékesen azért sokban hasonlít az Empiresre és a Kingsre). Ebben az érdemi információ csak annyi, hogy ezek szerint lesz „igazi" Age III is valószínűleg a történelem kerekét tovább forgatva százéves háborúval, ipari forradalommal meg hasonló jókkal. Na, ennyit erről, és most kanyarodjunk vissza a mitológiához!

Az Age of Mythologyban három nép történetét, csatáit követhetjük végig. „Csaaaak hááárom?" – kérdezhetné az egyszeri Age-rajongó, aki eleddig hozzá volt szokva a játszható oldalak kellemesen nagy számához. Nos, a három nemzet (a görög, a viking és az egyiptomi) valójában kilenc választható oldalt takar, lévén a nép kiválasztása után azt is meg kell mondanunk, melyik isten földi helytartójaként kívánjuk a konkurenciára rárogyasztani az eget. A görögöknél Zeusz, Poszeidón és Hádész, vikingeknél Odin, Thor és Loki, míg az egyiptomiakat választva Rá, Ozirisz és Szét pártfogását kérhetjük (érdemes megfigyelni, hogy mindhárom oldalon van „gonosz", alvilági isten is!). Választott istenünk meghatározza, hogy milyen kisebb istenségek és félistenek segítenek majd küldetésünk során, ha elnyerjük kegyeiket (például Zeuszt választva reménykedhetünk a Dionüszosz vagy a Hermész nyújtotta extra tápokban), de egyben katonáink, épületeink és találmányaink milyenségét és minőségét is. Csak hogy ne legyen ilyen egyszerű, a népünk mitológiájához tartozó másik két istennek is hódolhatunk hébe-hóba, nagyságrendekkel kevesebb eredménnyel ugyan, de néha ez is jól jöhet.

Csapatainkat rendes és mitológiai egységekből állíthatjuk össze, előbbiek az Age-sorozat hagyományait követő gyalogos-lovas-íjász variációk, míg utóbbiak sokkal érdekesebbek, extrabrutál erősek, de nem is lehet nyakló nélkül gyártani őket, általában csak valami hősi tettünk után ajándékoz meg egy-egy ilyennel istenünk. Rendes egységeinkre a választott istenünk adhat stratégiai fontosságú bónuszokat (pl. Loki az íjászoknak vagy Poszeidón a vízi egységeknek). A mitológiai egységek mind egészen különlegesek és természetesen az adott nép mondavilágába illőek lesznek: a görögöknél minotauruszok és küklopszok, a vikingeknél óriások és valkűrök, az egyiptomiaknál szfinxek és múmiák... talán a Red Alert 2 szuperfegyvereihez lehetne ezeket hasonlítani, remélhetőleg azért nem fogják vészesen felborogatni a játékegyensúlyt. Végül pedig ott vannak az abszolút kulcsfontosságú figurák, a hősök, avagy főpapok. Ők azok, akik „varázsolni" tudnak, vagyis alkalomadtán istenünk segítségét hívni, aki némi mannapontért cserébe elsújtja villámait dörgő fellegében, és az ellenség – lévén szívének nem kedves – megdöglend. A hősök „beszerzése" fajonként különbözik, hogy a játékmenet még változatosabb legyen: az egyiptomiak alapból kapnak, a vikingek esetében a rendes katonák közül lépnek elő, ha

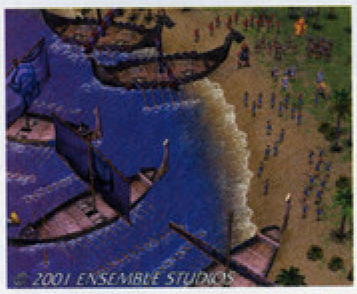
elég tapasztalatot szereztek, míg a görögök külön épületben képezhetik őket. Az egységeink számának korlátozása érdekes koncepciót követ: nem egy meghatározott határ van, hanem a populációlimitünk attól függ, mennyi termékeny földet birtoklunk – és ezen belül persze attól, mennyit tudunk ellátni kajával.

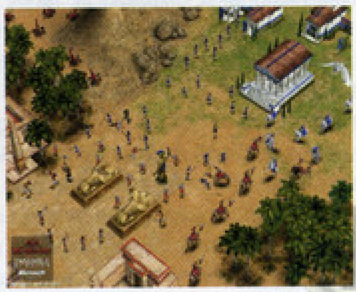
El is jutottunk az erőforrás-menedzsment témaköréhez. Alapvető erőforrásunk lesz a fa (meglepő módon favágó és erdő szükséges hozzá), az arany (bányász és bánya) és a kaja, amelyet földműveléssel, halászattal, vagy a helyi élővilág módszeres pusztításával szerezhetünk be. Természetesen külön-külön raktárépületről is gondoskodnunk kell. Követ az eddigi részekkel ellentétben nem kell bányásznunk, az egyszerűség kedvéért derék alattvalóink a kőfalakat és erődítményeket is fából varázsolják. Eddig semmi különös, az extra most jön: az isteni támogatás, amit most jobb híján nevezzünk mannának. Ehhez a népek különféle módon juthatnak: a viking harcos nép, az isteneik tehát akkor jutalmazzák mannával, ha minél több ellenséget mészárol le a csatákban, az egyiptomiaknál a grandiózus épületek felhúzása vezet hasonló eredményre, míg a görögök a tradicionális utat járják, beküldik az embereket imádkozni a templomba. A mannát, akárcsak a Populousban és más „istenszimulátorokban", varázslásra, mitológiai egységek idézésére és egyéb nagyszabású gonoszságokra fordíthatjuk.

Megmarad a régi Age-ek legnagyobb dobása, a technológiai és civilizációs fejlődés is. A népenként és azon belül istenekként eltérő fejlődési fa természetesen meglesz, és az egységek-épületek is fejlődnek koronként, ahogy eddig. Az egyetlen különbség, hogy az eddigi néggyel szemben most csak három kor, azaz civilizációs szint lesz: az olümposzi, a héroszi és a harmadik, amelyiknek a nevét még nem lehet tudni. A korok ezúttal azt jelképezik, hogy az emberek mennyire tudnak elszakadni az istenek rájuk erőltetett hatalma alól. Érdekes játékegyensúly-visszabillentő hatása lesz annak, hogy a későbbi korokban erősebb egységekhez és épületekhez juthatunk, viszont az istenünk egyre kevésbé segít, tehát kevesebb manna, hős és mitológiai egység jut a játékosnak. Megondolandó lesz tehát, hogy beleöljünk-e rengeteg energiát a kor-lépésbe, mert lehet, hogy összességében nem is járunk vele olyan jól. Mindenesetre az biztos, hogy az eddig szinte evidensnek számtó „gyorsan felfejlődünk a legmagasabb civilizációs szintre, aztán hajrá" taktika a Mythologyban nem lesz egyeduralkodó, csak egy a sok közül.

Az Age-sorozatot többek között az apró játékmenetbeli nüánszok tették igazán naggyá, és igen biztató jel, hogy a Mythologyban tovább támogatják a játékost ezekkel a kis kényelmi funkciókkal, sőt rendületlenül fejlesztik őket tovább. A kiképzett katonáinknak például eddig kijelölhettünk gyülekezési pontot – most már több ilyet is kijelölhetünk, és megmondhatjuk, hogy melyik épületünk melyik toborzóhelyre „dolgozzon", sőt, akár valamelyik már meglevő seregünket is kijelölhetjük ilyen pontnak. Tán nem kell ecsetelnem, mennyire megkönnyíti ez a csatákba való utánpótlás-szállítást... Lehetőségünk nyílik továbbá egy épületben egyszerre több mindent csinálni, például két technológiát fejleszteni párhuzamosan, sőt akár emellett még katonákat kiképezni is. Természetesen az ilyen szimultán munkák arányosan tovább tartanak, mégis nagyban megkönnyíthetik az életünket. A hajók kezelése is jelentősen leegyszerűsödik: csupán egyféle hajót kell gyártanunk, majd az attól függően válik teher- vagy csapatszállító, esetleg hadi- vagy ostromhajóvá, hogy kitmit pakolunk bele. A vízzel egyébként is barátságosabb az embereink viszonya, mint eleddig volt: bele tudnak gázolni, sekélyebb részeken esetleg át is kelni, de persze előfordulhat, hogy néhányan belefulladnak, ha erősebb sodrású vagy mélyebb vizekbe zavarjuk őket.

A végére maradt az az újítás, amelyet a képekről már – remélhetőleg – mindenki lát, és borzasztó unalmas már leírni: bizony, az Age of Mythology is halad a korral, és a jól bevált 2D-s öltözéket csilli-villi poligonos, 3D-s ruhára váltja. Miért is jó ez? Egyrészt (valamennyire) szabadon bánhatunk a kamerával, olyan dőlésszöget, irányt, távolságot adhatunk neki, amilyen csak jólesik, egészen közelről szemlélhetjük a csatákat, de ha kell, gyorsan madártávlatig távolodhatunk, hogy átláthassuk az egész birodalmunkat. 3D-s lesz a terep is, ki lehet használni pl. a magaslatok nyújtotta előnyöket. A tereppel kapcsolatosan még fontosabb, hogy dinamikusan deformálható is lesz (ezt már sok játékban próbálták, de olyan megoldást, amelyik egyszerre lett volna jó és szép is, nem nagyon láthattunk), és ezt a kü-





lönféle varázslatok (az egyiptomiak homokvihara, a görögök földrengése) erőteljesen támogatják is. A pályák játszhatók lesznek bármilyen napszakban és időjárási viszonyok közt, ami egyrészt szintén látványelem, de stratégiai jelentőségű hatásai is lehetnek pl. a katonáink sebességére vagy látótávolságára. A rajongók leginkább a 3D-s megjelenítésre való átváltás miatt féltik a játékot (megjegyzem, joggal, láttunk már olyant nem egyszer, hogy a 3D csak kárára vált mind a látványnak, mind a játékmenetnek), és felvetődik a kérdés, hogy a számításigényes poligonosdi mennyire fog beleszólni abba a szép hagyományba, hogy az Age-nek egyrészt mindig is kellemesen alacsony hardverigénye volt, másrészt szép nagy seregeket vezényelhettünk grandiózus csatákba. Nos, a seregek és a csaták ugyanolyan méretűek maradnak, ezt látszik alátámasztani minden előzetes kép és demó, a fejlesztők pedig a biztonság kedvéért minden interjúban elmondják (ha kérdezik tőlük, ha nem), hogy a gépigény roppant alacsony lesz (és mivel a sorozat a sokmillió eladott példányának nem elhanyagolható részét köszönheti ennek, bízhatunk benne, hogy így is lesz). Az mindenesetre megint biztos, hogy a grafika aprólékossága nem hagy kívánnivalót maga után, az erdőben a fák hullatják a leveleiket, a hegyi patakokban ugrándoznak a pisztrángok s mi szemszájnak ingere, az animátornak meg súlyos munkája. Az általános kivitelezéshez hozzátartozik a zene is: a különféle kiállításokon bemutatott demókban már nagyszerűen működött a dinamikus zene keverése, vagyis a program egyetlen (na jó: népenként és pályánként egyetlen) hosszú-hosszú zenei témát variál a játék alatt, mindig éppen annak megfelelően, hogy mi történik a terepen. Ugyanaz a zene más hangszerelésben és dinamikusabban szól harc, hadsereg-gyülekező, várépítés, ostrom vagy hétköznapi földművelés közben.

Az Age of Mythology a jelenlegi tervek alapján egy kb. 40 pályát és 50 órányi játékidőt felmutató hatalmas hadjáratot foglal majd magába, valamint 16 fős multiplayer módot, több, mint tízféle játékvariációban, továbbá pályaszerkesztőt egészen extra funkciókkal (pl. a Conquerors kiegészítőhöz hasonlóan lehet majd scripteket írni a saját készítésű pályákhoz, illetve a first person shooterekben megszokott demofelvétel opciója is helyet kap benne). Bár a tervezett megjelenés időpontja roppant távolinak tűnik (jövő nyár, de lehet az még karácsony is...), és ráadásul mostanában igencsak el vagyunk kényeztetve 3D-s stratégiákkal meg birodalomépítgetős játékokkal, azt hiszem, hiba lenne nem Messiásként várni az Age of Mythologyt... Bruce Shelley és népi zenekara már nem egyszer megmutatta, hogy olyasvalamit tud az RTS-ek világában, amit senki más. A Mythology pedig valószínűleg még akkor is óriási játék lenne, ha elszúrnák a 3D-s megjelenítést és az összes többi újdonságot benne. De hát miért is tennének ilyet?

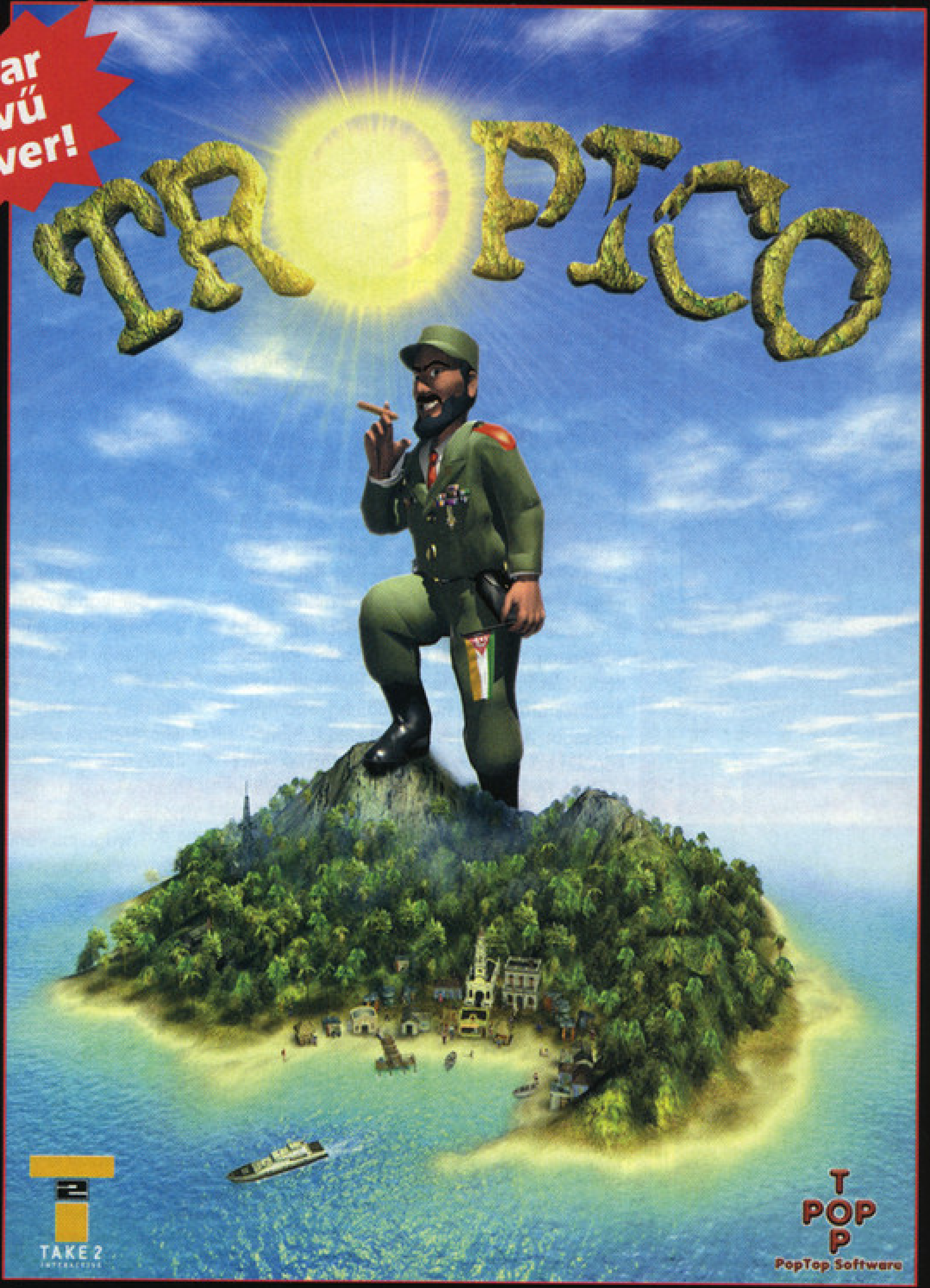
Troppauer Hümér
humer@hancu.com

MEGJELENT!!!

H&H'92

Keresd a szaküzletekben és a nagyáruházakban!

Magyar nyelvű szoftver!



Egy elmaradott kis Karib-tengeri sziget – Tropico – újonnan megválasztott diktátoraként neked kell gondoskodnod néped jólétéről és megelégedettségéről. Építs farmokat, hogy legyen mit enniük, bérházakat, hogy legyen hol aludniuk, kocsmákat, hogy megfelelő legyen a véralkohol szintjük, és templomokat, hogy megmentsd a lelküket. Lépj a szocializmus rögös útjára: építs gyárakat, bányákat, fatelepeket és mintagazdaságokat, vagy csalogass gazdag jenki turistákat a szigetre, és szedd el az utolsó dollárjukat is.

A Tropico egy nagyszerű városépítő-gazdasági szimulációs program, a SimCity 3000 ™ és a Railroad Tycoon 2 ™ keveréke, nyakon öntve egy jó adag latin-amerikai politikai intrikával. Az eredmény egy könnyen kezelhető, ám annál nagyobb kihívást jelentő stratégiai-városépítő játék, mely hosszú-hosszú időre odaszegezi a játékost a képernyő elé.

Az első diktátorszimulátor, teljesen magyar nyelven!

Narrátor: Ganxsta "Döglégy" Zolee

Speciális karácsonyi akciónk:

7.990,-

Új!

MAGYAR NYELVŰ SETTLERS IV

További teljesen magyar nyelvű kalandjáték: SCHIZM - Rejtélyes utazás

A játékokat keresd a szaküzletekben és a nagyáruházakban

A programok kizárólagos forgalmazója: H & H '92 Kft. 1149 Bp. Kövér Lajos u. 52.

SEA DOGS 2

StartBox

Fejlesztő: Akella
Kiadó: Bethesda Softworks
Megjelenés: 2002. április
Web: www.akella.com/seadogs2/

Dióhéjban
- *„Sok műfajú" játék kalózbőrben*
- *Erős kereskedelmi rész*
- *RPG-elemek szép számmal*
- *Remekül kidolgozott tengeri csaták*
- *Pazar grafika*

A kalózok már az ókortól kezdve rontották a tengerek és az óceánok levegőjét, s modern „kollégáik" ma is aktívan fosztogatnak a forgalmasabb – elsősorban távol-keleti és ausztráliai – vizeken. Nevükhöz a legszörnyűbb tettek tapadnak: rablás, kínzás, emberölés és úgy általában az erőszak összes elképzelhető formája – néhány találó fogalom révén („kalózmásolat", „kalózáru" stb.) pedig a mai kor gazdasági bűnözésében is helyet kaptak. Minden galádságuk ellenére ezek a haramiák valamilyen titokzatos oknál fogva amolyan „vízi betyárként" élnek az emberek fejében, a gyerekek játékaiból nem maradhat ki a kalózosdi, s az utóbbi évszázadokban a szórakoztatóipar termékei folyamatosan gondoskodtak arról, hogy a tengeri rablók kalandos életének árnyoldala ne kapjon nagyobb nyilvánosságot. A halálfejes lobogó alatt tulajdonképpen szimpatikus csibészek hajóznak – ezt sugallja rengeteg regény, film, sorozat, gyerekkönyv és természetesen néhány számítógépes

játék is. És ez rendben is van így: akar a halál ultrarealisztikus vérengzéseket, lássuk inkább, hogyan hódítja meg Sandokan a nők szívét, és röhögjünk nagyokat az Asterix-képregények kalózainak esetlen bukdácsolásain! Nem meglepő tehát, hogy az eddigi számítógépes feldolgozások hangvétele is könnyed volt: Sid Meier klasszikusa, a Pirates! a romantikus lányregények és A kincses sziget hangulatát ötvözte, komolysága ellenére az Age of Sails-széria sem mozdult rá a véres jelenetek bemutatására, a felülmúlhatatlanul debil Monkey Island-sorozat pedig a világ legidiótább kalózainak adott pixelformát. A legutóbbi fecske, a februárban megjelent Sea Dogs volt talán az a program, amely felfogásában eddig a legközelebb állt a valósághoz – mert bár a sztori a Pirates! legjobb hagyományait elevenítette fel, a remek játékmenet, az élethű irányítás és a csodás kivitelezés először döbbentette rá a játékost arra, hogy milyen nehéz is volt valójában a „tengeri kutyák" élete (kalózos játékban soha nem kellett annyiszor használni a visszatöltés funkciót, mint ebben a programban). Úgy tűnik, hogy a Bethesda Softworks kiadó és az Akella nevű tehetséges orosz fejlesztőcsapat ismételt együttműködésében készülő folytatás is ezt a vonalat követi, amire a rajongók – tudtommal magyarok is akadnak köztük szép számmal – csak annyit mondhatnak: „Aye, sir!"

KALÓZ, A CSODÁK CSODÁJA

Bár legnagyobb sajnálatomra a Sea Dogs 2 is ugyanabba a kitalált szigetvilágba kalauzolja (vagy inkább kalózolja) a játékost, mint elődje – a Karib-tengert tehát ismét el lehet felejteni –, a történet egy-két visszaköszönő mellékszereplőtől eltekintve nem kapcsolódik az előző rész sztorijához. Mivel a két játék cselekménye között röpke 30 év telik el, a Sea Dogs hőse, Nicholas Sharp a folytatásban már rég nyugdíjba vonult, és horgászcsali-üzletet nyitott, úgyhogy kénytelenek leszünk mással terrorizálni a vizeket. Ezúttal azonban akelláék nem varrnak a nyakunkba senkit, a második rész karaktergenerálásának köszönhetően mi magunk alkothatjuk meg Hét Tenger Ördögét meghatározva az illető nemét(!) és tulajdonságait. Természetesen a továbbiakban is haverkodhatunk NPC-kkel, sőt, a nem játékos karakterek közül kettő kiemelt szerepet kap a történetben, mivel főhősünk az ő életüket is végig fogja követni – a készítők így oldották meg, hogy a generálható karakter ellenére a játék markáns sztorivonallal rendelkezik. A történet pedig – bár a fejlesztők bevallása szerint minden részletessége ellenére meglehetősen lineáris lesz – hozza az előző rész formáját: egy vezérfonalat kell követnünk, ugyanakkor gyakorlatilag szabad kezet kapunk. Mi döntjük el, hogy mikor, melyik politikai-gazdasági érdek oldalára állunk

– az angolok, franciák és spanyolok mellett most már portugál és holland színekben is részt vehetünk a nemzetek közti nagy pancsikolásban, de természetesen a halálfejes lobogó is szívmelengető opció marad. Ezzel együtt a játékmenet jellegét is magunk irányítjuk, ebben a vegyes műfajú, hol kereskedelmi szimulátor, hol taktikai akció, hol pedig kaland beütésű programban.

A TÁVOLBAN NÉGY FEHÉR VITORLA

A fő cselekményt továbbra is kisebb küldetések színesítik, és mint minden ismerős játékelemből, ezekből is jóval több lesz, mint az előző részben. A kisebb – néha kincset rejtő – földrakások mellett most már 25 lakott szigeten kalandozhatunk, 150 különböző karakterrel futhatunk össze és 50 különböző hajóról, hatféle ágyú segítségével korrepetálhatjuk az ellent. Az első rész nem túl erős kereskedelmi mozzanata most jóval nagyobb szerepet kap majd, az AI-jában is bővített, már 26 különböző árut tartalmazó seftelési rendszer így figyelemreméltóbb bevételi forrás lesz, emellett pedig újabb befektetési formaként jelenik meg a váltságdíj reményében foglyul ejthető ellenséges pubi. Persze, nem lenne méltó, ha egy folytatás csak néhány új képességben, áruban és ladikban különbözne elődjétől, de szerencsére az Akella tagjai komolyabb módosításokat is véghezvittek a játékmenetben. A kalandozás szempontjából a legfontosabb változás az, hogy a városok most már a szigetek szerves részei lesznek, vagyis az eddigi kötelező bedokkolást lehet hanyagolni, mert a városok a szárazföld felől is megközelíthetők lesznek (akár lopakodva is). Maga a hajózás is jócskán gazdagodott: a játékos most már egy legfeljebb négy főből álló „udvartartást" vezetgethet, s a négy hajóskapitány fejlődését kedve szerint irányíthatja. A hajókkal ily módon összetettebb stratégiára nyílik lehetőség, egyrészt a kereskedelem révén (mind a négy hajó rakterét kihasználhatjuk), másrészt a harcban (például blokád alá vehetünk egy szigetet). A Sea Dogs legtöbb ellenérzést kiváltó játékeleme, a fedélközi csihi-puhi is változik, ám én azt olvastam ki a készítők egyik enyhén ködösített interjújának sorai közül, hogy a kapitány továbbra is egyedül harcol majd, csak most már a teljes fedélzetet igénybe veheti majd, és nem csak az ellenséges kapitányt szecskázhatja apróra. Ez továbbra sem túl vonzó megoldás, bízom benne, hogy a fejlesztők ennyivel azért nem fogják beérni, és olyan rendszert programoznak a játékba, amelyben a teljes legénységet irányítva küzdhetünk a másik fél matrózai ellen – sajnos az előbb említettek ismeretében erre kevés az esély. Sebaj, vigasztaljuk magunkat a magas újrajátszhatósági értékkel, amiről egyrészt a térkép- és hajóeditor gondoskodik majd, másrészt a multiplayer-opció, amelyben egyszerre akár 16-an próbálhatják ki a játékot CTF-ben és deathmatch-ben – nem mindennapi élménynek ígérkezik egy ilyen vízi balett...

(MAR)HAJÓ

Ha néhány tervezett játékelem nem is nyerte el a tetszésemet, az előzetes képek meggyőztek arról, hogy a Sea Dogs 2 technikai oldalról ott lesz a szeren. Az előző rész 3D-motorjára, a STORM-ra sem lehetett sok rosszat mondani, de amit az orosz srácok egy év alatt hozzáfejlesztettek (most már STORM 2 néven), az valami egészen elképesztő. Az ég és az időjárás megjelenítése láttán az ember szája tátva marad, és a nyál csendesen csordogálni kezd kifelé, a 32 bites textúrák és a magas poligonszám (karakterenként 3000, képkockánként pedig egyelőre „csak" 50.000, mert a motor sokkal többet is bír) pedig messze a legjobb, amit ilyen jellegű program fel tudott mutatni – nem csoda, hogy GeForce kártya szerepel a minimális konfigurációban. További finomításon ment át a világítási rendszer és a már első részben is remek fizika – a durvább viharokban hánykolódó hajók látványát éppen ezért kerüljék a kukorica-allergiára (gyk.: tengeribetegség) hajlamos játékosok. A karakterek animációja most már a kor igényeihez igazodva motion capture-rel készült (érdekesség, hogy az Akella az IG3-at és az Alcatrazt fejlesztő magyar Philostól bérelte a technológiát), és az apróbb hangulati elemek (delfinek, cápák, madarak, sellők, süllők stb.) is szép számmal gyarapodtak. Talán csak két tényező miatt aggódhatunk: az egyik az AI, amelyről a készítők feltűnően hallgatnak (bár a Sea Dogs mesterséges intelligenciája nem volt rossz), a másik pedig a hajók irányítása, ami most már sokkal bonyolultabb lesz, mivel minden egyes vitorlát külön kezelhetünk majd. Ez egyrészt izgalmasan hangzik, mert sokkal élethűbb és változatosabb manővereket bűvészkedhetünk a hajókkal (például egy tripla leszúrt Rittbergert valamelyik korallzátonyon), másrészt viszont adódik a kérdés, hogy egy mindössze tíz ujjal és két, viszonylag koordinálatlan agyféltekével rendelkező evolúciós zsákutca három-négy combosabb négyárbocosból álló flotta esetében hogy a bánatban fogja kezelni az egyes vitorlák fel-le húzogatásához szükséges billentyűpárokat, s ezzel egy időben a kanyarodáshoz, a nézetváltáshoz, a tüzeléshez és a hajók közti váltáshoz szükséges billentyűket?

Kisebb fenntartásaim ellenére tárt karokkal várom a Sea Dogs 2-t, mert már az első rész is annyira bejött, hogy ha jól emlékszem, 89-re értékeltem a márciusi számban, ami pedig nem szokásom. A Sea Dogs ugyanis a Pirates! alapkoncepciójából kiindulva igen szerencsésen elegyítette a stratégia-, akció-, kaland- és szerepjáték-elemeket, s csak a kiforratlanságából eredő kisebb hibák (elsősorban a sok bug) miatt nem vált örökzölddé. A folytatásban már minden a helyén lesz (egyedül talán a fedélközi harc miatt fáj a fejem), úgyhogy jövő tavasszal remélhetőleg már közel tökéletes programban mutathatjuk meg, hogy ki az úr a tengeren.

Stöki
stoki@vogel.hu

RENEGADE -FIRST LOOK-

StartBox

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Westwood Studios
Honlap: www.westwood.com

A PC Guru korábbi számaiban már többször hírt adtunk a Westwood Studios Command and Conquer univerzumát meglovagló „emberszimulátoráról", a Renegade-ről. A fent említett hírekben a Westwood üzletpolitikájának és alfa állapotban mutogatott játékdemójának köszönhetően minden bizonnyal még a legmegátalkodottabb rajongónak is sikerült kedvét szegnünk az amúgy ígéretesnek tűnő játéktól. Az Electronic Arts jóvoltából azonban sikerült szert tennünk a játék béta állapotú verziójából, mely minden tekintetben felülmúlta várakozásainkat.

COMMAND AND CONQUER „ÉLŐVILÁG"

A játék elindítása után fanyalogva és az igazat megvallva borongós hangulatban, előítéletekkel telve ültem le a Westwood legújabb próbálkozása mellé, ám az első küldetés elindítását követően a viharfelhők lassacskán elvonultak, és hatalmába kerített a C&C univerzum. Őrületes hangulat, minden elemében élő, lélegző világ várta, hogy felfedezzem, s hogy az alapműként szolgáló stratégiai játékokra oly jellemző feladatokat végrehajtsam. A béta verzió 11 pályája változatosabbnál változatosabb küldetések elé állítva percről percre feledette a tesztverzió kezdetleges állapotából fakadó hibákat. A gondosan megtervezett pályák és jól felépített missziók összetett játékmenetet ígértek. Fantasztikus érzés volt az Obelisk of Light energiaellátását szolgáló Power Plantbe hatolni, majd felrobbantani azt, hogy tettünkkel a GDI csapatoknak utat nyissunk az Obelisk halálos sugarai elől. Ugyancsak ismerősen csengő küldetés volt az is, amikor a NOD erők Tiberium mezőin dolgozó Harvestereket kellett eliminálnom megfosztva ezzel az ellenséget kincset érő nyersanyagától. Ezt az amúgy is fergeteges hangulatot azonban a Westwoodos fiúk tovább fokozták. A Renegade tényleg él. A harctér fölött állandóan köröznek a repülők, a csatahajók bombázzák a parti állásokat, a légvédelem nem engedi, hogy ellenséges gép hatoljon a légtérbe. Ez azonban nem lenne igazán nagy újdonság, hiszen számtalan játékban találkozhattunk már hasonló hangulati elemekkel, azonban a Renegade esetében mi magunk is befolyásolhatjuk ezeket. A parti bunkerek felrobbantását követően csapataink szárazföldre lépnek, a légvédelem kiiktatásával csapatszállító gépek lepik el a légteret, a kommunikációs centrum kódjának feltörésével pedig katasztrofális kimenetelű zavarokat okozhatunk a NOD erőinek. Gondolom, az előző példákból egyértelműen kiderült, hogy a játék programozói mindent elkövettek azért, hogy úgy érezzük magunkat, mintha a rajongók által már oly jól ismert stratégiai játék kellős közepébe csöppentünk volna.

EGY EZ EGYBEN

A tökéletes adaptáció! Pont! A Westwood programozói milliméterről milliméterre kopíroz-

ták le önön világukat, és ültették át harmadik személyű akciójátékba, s tették mindezt úgy, hogy a nézőpont megváltoztatása ellenére otthonosan mozog benne minden játékos, aki valaha kapcsolatba került a C&C sorozat valamelyik tagjával. A Renegade-ben minden épület és harci jármű tökéletesen felismerhető, az egységek fölötti energiakijelző, a gyalogság elhalálozásakor hallható hanghatások valamint a fejhallgatón utasításokat közlő kellemes orgánumú női hang mind-mind ismerősen fog csengeni, ráadásul a már jól ismert masinériák némelyike ki is próbálható. A játék alapküldetéseiben beülhetünk a GDI Medium és Mammoth tankjába és a NOD erőinek fürge Buggyjába. Természetesen az előbb említett harci járművek jelentős szerepet is kapnak a küldetések során, sőt, némely misszióban nélkülözhetetlen funkciót töltenek be. A Westwood alaposságának köszönhetően nemcsak a járművek, hanem a géppuskafészkek és a lövegtornyok többsége is birtokba vehető, minek köszönhetően a Nod ejtőernyős alakulatai, ha nem is sportszerű, de frenetikus érzéssel eltöltő legéppuskázásának lehetünk hús-vér szereplői. Az alkotók a járművekre és a fegyverekre jellemző szabadság mintájára készítették el az épületeket is, hiszen azok mindegyike bejárható, sőt, az sem ritka, hogy feladatunkat az ellenség objektumában kell végrehajtanunk.

KÉPEK ÉS HANGOK

A mellékelt képeket szemügyre véve mindenki számára világossá válik, hogy a Renegade képi világáért felelős grafikus motor messze elmarad napjaink legkedveltebb, de immáron több mint két éve készített Quake III enginejétől. A Westwood saját „próbálkozására" állítólag azért volt szükség, mert „állítólag" a Renegade látványos effektjeinek demonstrálásához sem a Q3 sem az Unreal szívében dohogó gépezet nem lett volna képes. Természetesen az élet megcáfolta a producerek nyilatkozatát, akik az amúgy is késésben lévő játék motorváltásának gondolatát a kezdeti nehézségek felmerülése ellenére elvetették. A készítőknek azonban a középszerű képi világ hiányosságait a játékhoz tökéletesen illeszkedő zenével, hangokkal és a jól összegyúrt, gondosan megtervezett küldetésekkel sikerült orvosolniuk.

MESTERSÉGES ÉRTELMETLENSÉG

A Renegade legnagyobb hiányosságát azonban nem látványvilágában, hanem a mesterséges intelligenciáért felelős algoritmus tökéletes elbaltázásában szenvedte el. A kiállításokon bemutatott több mint fél éves verziókhoz képest szinte semmiféle javulást sem tapasztaltam az AI-t illetően. Mindössze annyi tűnt fel, hogy a pályatervezők leleményességének köszönhetően a helyi erők a lehető legváratlanabb helyekről rontanak csapatostul életünkre. Logikát és csapatmunkára utaló jeleket még keresve sem találtam viselkedésükben, sőt, a NOD katonái helyenként kifejezetten ostobán mozgolódtak, ám érdekes módon a programozók e szörnyű tette nem nyomta rá bélyegét a játszhatóságra. A küldetések pokolian nehézre és hosszúra sikeredtek, de még egyszer hangsúlyozom, hogy a program mozgatórugójaként funkcionáló kihívások a pályatervezők munkájának a gyümölcsei. Fontos megjegyezni, hogy a Renegade missziói az átlagosnál hosszabbra és komplexebbre sikerültek. Az első bemelegítő küldetést 42 perc alatt sikerült teljesítenem, ami csak 5 perccel maradt el a készítők saját, 37 perces rekordjától, és ez a szám a történet előrehaladtával egyenes arányban nő.

MI LESZ VELED RENEGADE?

A tudomány mai állása szerint az Electronic Arts az idén novemberi megjelenési dátumot előbb jövő januárra, majd februárra tolta (a legfrissebb hírek szerint már a februári listáról is törölték). Ennek oka számomra egyértelmű és világos: a Westwood a lehetőségeihez képest „tökéletes" játékkal szeretne kirukkolni olyannal, amelyik nem csak a fanatikusokat veszi le a lábáról. Ha a program csiszolgatásával ilyen ütemben haladnak, akkor a jövő év első negyedévében megjelenő játék, ha grafikájában nem is, de játékmenetében mindenképpen színvonalas produkcióként üdvözül a játékok palettáján. Egy biztos, a kezdeti sírásom-rívásom és szkepticizmusom ellenére jómagam is nagyon várom.

Sasa

DUNE: GENERATIONS

StartBox

Kiadó: Cryo Interactive
Fejlesztő: Cryo Networks
Megjelenés: 2002. első negyedév
Web: www.dune-generations.com

Alig hinném, hogy a Dune nevet, az ahhoz kötődő világot bárkinek is be kellene mutatnom a PC Guru olvasói között. Minden real-time stratégiai játékok ősatyja, és igen nagy port kavart folytatásai hatalmas betűkkel vésték bele a sivatagbolygó nevét a játékok nagykönyvébe. De vajon biztos, hogy ezek a játékok azt a valódi Dűne-hangulatot adják át a játékosnak, amelyiket Frank Herbert annak idején megálmodott? Vajon mondanak-e a Bene Gesserit, az Űrliga vagy a Landstraad nevek valamit is azoknak, akik csak a játékokból ismerik ezt a fantasztikus univerzumot? Hát nem nagyon... De nem kell elkeseredni, hamarosan azoknak is része lehet az igazi Dűne-érzésben, akik juszt sem hajlandók elolvasni a regény(eke)t és/vagy megnézni a filme(ke)t. A Cryo online Dűnéje nemesi házak közti végtelen intrikálást és orgyilkos-háborúkat ígér, na meg persze folyamatos harcot a Császár kegyeiért és a világmindenség legnagyobb kincséért, a fűszerért.

Az eddigi Dűne-játékok receptje valahogy így kezdődött: „Végy egy sivatagos bolygót bazi nagy homokférgekkel és két-három egymással hadakozó nemesi családdal...". Na, ehhez képest a Generations legalábbis nagyságrendeket lép, amikor így indít: „Vedd az univerzum egy szeletét, ahol több tízezer egymással hadakozó nemesi család mind arra a bizonyos sivatagos bolygóra hajt...". A játékban tehát a Dűne hitech-feudális világát uraló sok ezer nemesi család közül irányíthatunk egyet, saját hűbérbirtok-bolygóval és alattvalókkal rendelkezünk, és a célunk nem más, mint akkora hatalmat és vagyont összeharácsolni a többi család kárára, hogy a Császár minket jelöljön ki a kincset érő fűszer kizárólagos lelőhelye, az Arrakis urának. Háromféle családdal vághatunk neki a nagy kalandnak: a katona-famíliának nyilván a fegyveres harc az erőssége, a kereskedő házak inkább a háttér menedzselésében járatosak, míg a zsoldos családok az intrikákban, kémkedésben, orgyilkosságokban és egyéb sötét üzelmekben vannak otthon.

Első dolgunk jól sáfárkodni a ránk bízott erőforrásokkal, kitermelni a bolygónk nyersanyagait, kereskedni, és így némi tőkére szert tenni, amiből máris elkezdhetünk hadsereget felszerelni. Van még egy érdekes erőforrásunk, mégpedig a családunk tagjai, illetve a közvetlen környezetünkbe tartozó emberek (a ház orvosa, fegyvermestere, mentátja, azaz természetfeletti képességekkel rendelkező különleges tanácsadója stb.), akiket széles körűen felhasználhatunk, extra feladatokat adhatunk nekik, vagy beléptethetjük őket mindenféle szervezetbe (például a császári testőrségbe, az Űrliga navigátor-iskolájába, a Bene Gesserit titkos boszorkányszektájába stb.). Családtagjainkat akár össze is házasíthatjuk más famíliák tagjaival megpecsételve a szövetséget, és korlátozott irányítási lehetőséget kapva az így rokonná vált család felett.

Előbb vagy utóbb mindenképpen fegyveres összetűzésbe keveredünk valamelyik másik családdal, ilyenkor jön a játék RTS-része akár az űrben, akár valamelyik bolygó felszínén. Ez már hasonlít az eddigi Dűne-játékokra, hagyományos RTS-klikkelőderbi, 3D-s megvalósítással, de mindennemű erőforrás-menedzselés és építkezés nélkül, csak a harcra összpontosítva. Lévén a játék háztípusonként 40 féle egységet tud felmutatni, nem kell attól félni, hogy a csaták esetleg unalomba fulladnának. Megjegyzem, a harc kivitelezése kísértetiesen emlékeztet az Imperium Galactica II ide vonatkozó jeleneteire... de ez minden bizonnyal csak véletlen. Ha esetleg a megtámadott fél irányítója nem lenne online a csata idején, előre konfigurálható AI védekezik helyette. Ha jól hadakoztunk, ügyesen diplomáciáztunk, és eleget tettünk a Császár és egyéb hatalmak által ránk rótt feladatoknak és kéréseknek, esélyünk van arra, hogy a hónap végén (ami a játék idejében 50 évet jelent) a galaktikus birodalom Nagytanácsa minket jelöljön ki az Arrakis hűbérurának. Ezzel egy hónapra kvázi a Generations „világbajnokává", a játék legfontosabb szereplőjévé válunk, mi termelhetjük egyedül a fűszert, mi döntjük el, kinek, mennyiért, hogyan adjuk... ergo szerezhetünk néhány jó szövetségest, és rengeteg ellenséget magunknak.

Az igencsak ígéretes játék bétatesztelése december végén kezdődik, tízezer lelkes önként jelentkező részvételével, egyébként a tervek szerint a játék szerverenként (ezek egy-egy párhuzamos univerzumot jelképeznek) százezer bolygót és húszezer játékost bír majd el. Az egyre sablonosabbá váló online RPG-k mellett a jövő év nagy meglepetése lehet az egyedi világban játszódó sci-fi RTS-menedzser játék, jó lesz sietni a jelentkezéssel, mert még valaki elhappolja előlünk a jól csengő Atreides/Harkonnen (a nem kívánt törlendő) nevet!

Troppauer Hümér

STRIDENT

StartBox

Kiadó: Phantagram
Fejlesztő: Phantagram
Megjelenés: 2002. vége
Web: www.phantagraminteractive.com

A 80-as évek slágerei a különféle akciójátékok voltak. Nem is lehetett volna ez másként, hisz a masinák teljesítménye és képessége más lehetőséget nem igazán kínált. Az Amiga megjelenésével csupán a minőség ugrott egy nagyságrenddel, a játékfajták aránya nemigen módosult. A drámai változás a Voodoo kártyák megjelenésével kezdődött, a PC-s játékipar soha nem látott lelkesedéssel csapott le a 3. dimenzió új lehetőségeire, és néhány éven belül már tisztán látszott, hogy a klasszikus stílusú akciójáték végleg az olcsóbb konzolok privilégiuma lesz.

A mai kor akciójátékainak külcsínére nem lehet semmi panasz, de elveszni látszik a gördülékenység és a kihívás, helyette FPS-t, szép textúrákat és banális történeteket kapunk (na jó, a Half-Life nem volt olyan rossz). Amikor már úgy tűnt, hogy végleg temethetjük a klasszikus akciójátékot, megjelent az ONI, és váratlan sikerének védőszárnyai alatt egyre több akciójáték kísérli meg visszahódítani a közönséget. Ezt az ígéretes folyamatot látszik előmozdítani a japánok megszállott akciójáték-imádatán túl a Microsoftnak a konzolok terén tapasztalható nagyreményű beruházásai is. A 3D-s megjelenítésről a fejlesztők már semmiképp sem mondanak le, manapság tehát a kihívás olyan vektoros akciójátékot gyártani, amelyik számtalan extra tulajdonsággal kápráztatja el a játékost, ugyanakkor jó kezelhetőségével segíti a gördülékeny játékmenetet. És már meg is érkeztünk jövőhöz, azon belül is egy várható gyöngyszemhez, melynek neve Strident.

Az alaptörténet elfér akár egy szolid névjegykártyán is, de nem is kell ide Háború és Béke ahhoz, hogy üssük az ellent. A Harmadik Világháború utáni világban járunk, ahol öt nagyhatalom, köztük az Egyesült Nemzetek Szövetsége kíván úrrá lenni a káoszon, összefogni mindazt, ami az emberiségből még megmaradt. Főhősnőnk az ENSZ FIST névre hallgató elit alakulatának a tagja, fedőneve Strident és legfőbb ismertetőjele, hogy amnéziában szenved, semmire sem emlékszik a múltjából. Feladata, hogy puszta öklével, esetleg fegyverarzenálja segítségével tovább népszerűsítse az ENSZ tanait a barbár világban, és ha már ott van, utána járjon a múltjának is.

A játék ugyan még a fejlesztés alatt áll, de a Phantagram harmadik generációs Blue Engine motorja a ma joggal elvárható grafikai tökéletességen túl már most egészen egyedi megoldásokat ígér. Elsőként a tereptárgyak és ellenfelek aktív felhasználásának lehetőségére hívnám fel a figyelmet. Ezen természetesen nem pusztán azt kell érteni, hogy elbújhatunk a ládák vagy oszlopok mögé (ez igazán nem számítana újdonságnak), ennél sokkal nagyobb mozgásteret kapunk. Lehetőségünk lesz létrákon le-föl mászva, sőt lengedezés közben is tüzelni, a tereptárgyakra ugrálni, azokról lendületet venni, ellenségünk egyedeit pajzsként használni egy-egy parázs fegyverpárbajban. Nem is rossz, különösen, ha tudjuk, hogy emellett komplex fizikai modellek kezelése, részecskerendszer és röppályaszámítás is folyik a háttérben a minél látványosabb és valósághűbb akciójelenetek érdekében. A játék fejlesztői Szárnyas Fejvadászos feelinget és Mátrixos jeleneteket ígérnek. Küldetéseinket többféleképpen is végigvihetjük: kúszhatunk, mászhatunk, rejtőzködhetünk á la Commandos, de munícióinkat csinosan elrendezve magunkon, két kezünkben a „megfelelő eszközökkel" választhatjuk az egyenes utat is. Ez se rossz megoldás, egy osztrák úr mesésen meggazdagodott ebből. Célszerű gondosan megválogatni fegyvereinket és védőöltözetünket minden küldetés előtt, mert a lovagi páncél kaliberű öltözékek, noha szerfelett mutatósak és hatékonyak, mégsem támogatják igazán a légi akrobatikát és határozottan hátrányosak például víz alatti küldetések során. A Phantagram tervei szerint húsz küldetés várható, melyek között akad egyszemélyes csakúgy, mint csoportos, sőt néha a teamek is össze fognak verődni egy-egy komolyabb ütközet eredményes megvívása érdekében. Harc pedig lesz bőven, erről gondoskodnak ellenfeleink: robotok, cyborgok, mutánsok mindenféle extrával és méretben. És itt jön a második szenzáció: a fejlesztők által külön is megemlített mesterséges intelligencia immáron lehetőséget fog adni arra, hogy a tanulékonyság és a viselkedés ne csak ellenségcsoportonként, hanem egyedenként változtatható lehessen. El lehet felejteni a régi taktikákat, hogy „sárga robot ellen balra ugrok, rail gun, oszt annyi..." A beharangozó képek és videó alapján további jó pont jár a készítőknek a korrekt kamerahasználatért. A játék ugyan fog tartalmazni FPS lehetőséget is, alapvetően mégis külső nézetre tervezik, amelyben a korrekt kameramozgás életet menthet (de sokszor múlt ki Lara kisasszony a kezeim között néhány idióta kamera miatt!). A kamerákkal kapcsolatban külön ki kell emelni, hogy bár az eredeti beállítások is remekek, a játékosnak bármikor lehetősége lesz azok felülbírálására. A multiplayer fanok is örvendezhetnek, kifinomult multiplayer rész vár a játékosokra (deathmatch, cooperative, melee), a Phantagram Wargate.net szerverét használva pedig lehetőségük lesz karakterük tulajdonságainak mentésére és fejlesztésére.

A végső, legtöbbször kényes pontra, a vaséhségre most nem térek rá, a program még erősen a fejlesztés stádiumában van, hardverigényről korai még beszélni ilyenkor.

Mindent összevetve remek akciójátékra van kilátás, csak az a fránya egy év, ami még hátra van! No sebaj, addig még előttünk van a moziban hamarosan a Gyűrűk Ura, a Star Wars Episode II valamikor a nyáron (természetesen ezzel párhuzamosan további lenyúzott bőrök a Lucasarts berkeiből), valamint a hardverek terén sokGHz-es processzorok integrált hűtőszekrénnyel, falra akasztható monitorok bruttó 50-ért (ha így megy tovább), téli szünet, tavaszi szünet és VAKÁCIÓ az iskolákban, Sziget, szerelem, szabadság satöbbi.

Valami azt súgja, nem fogunk unatkozni!

Beton

EMPIRE EARTH

StartBox

Fejlesztő: Stainless Steel Studios
Kiadó: Sierra Studios
Web: empireearth.sierra.com

Sokat hallani mostanában a PC-s játékipar gyengélkedéséről. Az idei karácsonyi szezon azonban alaposan rácáfolt erre a kijelentésre, s keresve sem találhattam volna jobb példát erre, mint az Empire Earth. Megszületett minden idők egyik legösszetettebb és legjobb valós idejű stratégiája. Rick Goodman és a Stainless Studios olyan játékot tett le az asztalra, mely mérföldkő lesz az RTS-ek között, s néhány év múlva egy szinten emlegetjük a Command & Conquer sorozattal és a Starcrafttal. Rick Goodman neve nem ismeretlen a stílus kedvelőinek, mivel testvérével együtt 1995-ben megalapította az Ensemble-t, s oroszlánrészt vállalt az Age of Empires fejlesztésében. Aztán hirtelen elege lett az Ensemble-ből, s megalapította a Stainless Steel Studiost 1998 elején. Azóta folyik az Empire Earth fejlesztése, s most a nagy mű végre elkészült.

KÜLCSÍN

Rick és csapata pontosan tudta, hogy nem elegendő tartalmilag tökéletes játékot készíteniük, mindezt olyan csomagolásban kell tálalniuk a játékosok elé, hogy azok gondolkodás nélkül rávessék magukat. Nyugodt szívvel kijelenthetem, hogy ez a törekvésük sikerrel járt, hiszen a játék elképesztően jól néz ki. A 3D-s megjelenítés néhány apróbb hiányosságtól eltekintve tökéletes, ráadásul még csak nem is kell erőmű a megfelelő szintű játékmenethez. Az a trükk az egészben, hogy a játékban szereplő egységek textúrája meglehetősen szegényes, de ez csak akkor zavaró, ha ráközelítünk a csapatokra. Ilyenkor a grafika valóban elnagyoltnak tűnhet, de ez ne zavarjon senkit, hiszen ez valójában stratégiai játék, s az esetek 99%-ban madártávlatból szemléljük az eseményeket. A hadjáratok küldetései közben gyakran láthatunk a játék motorjával készített animációkat. Ezeknek az a szerepük, hogy elmeséljék a kampányok történetét, s tájékoztassák a játékost, mit is kell tenniük annak érdekében, hogy teljesítsék a küldetést.

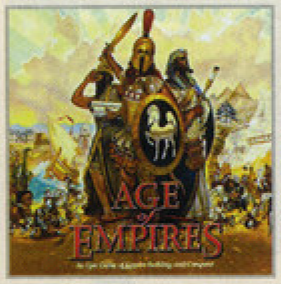
Változnak a napszakok, a napfelkelte aranyvörösbe burkolja az égen fodrozódó felhőket, változik az időjárás, a tengereken hurrikánok nehezítik a közlekedést, favágáskor a sasok felreppennek a ledöntésre ítélt fákról, a vadonban a földrészre jellemző állatokat találhatunk, melyek azonnal támadnak, ha a kicsinyüket megpróbáljuk levadászni. Jól látszik, hogy a készítők odafigyeltek a részletekre, még akkor is, ha sok esetben átsiklunk ezek felett. Ezek az apróságok azonban rengeteget dobnak az összképen, ez az, ami a vetélytársai fölé emeli az Empire Earth-t.

Az egységek és az épületek grafikája koronként változik. Kezdetben a munkásaink kezdetleges saroglyán húzzák be a városközpontba a kibányászott nyersanyagokat, majd később a fejlődés során újabb eszközök jelennek meg a termelésben (korsók, talicska stb.). Változik a peonok ruházata is, a történelem előtti korokban még állatbőrökben pompáznak,

1997

Age of Empires

Az Ensemble első komoly sikere, melynek fejlesztéséből Rick Goodman is kivette a részét. Alapvetően az ókori civilizációkkal foglalkozik több hadjáraton keresztül. Nagyszerű kezelhetősége és remek játékmenete hamar a játékosok kedvencévé tette.



1999

Age of Empires 2: The Age of Kings

Az első rész után pontosan két évvel látott napvilágot a folytatás, az alapkoncepció ugyanaz maradt, viszont ebben a játékban már középkori környezetben kell diadalra vezetnünk a civilizációnkat. Csodálatos, új grafikus motort kapott, így kinézetre is a legjobb lett kategóriájában.

2001

Star Wars: Galactic Battlegrounds

A LucasArts legújabb próbálkozása az RTS kategóriában. Egy az egyben Age of Empires 2 klón, minimális változtatásokon kívül nem találunk benne újdonságot. Lehet, hogy ez a stílus Lucaséknál el lett átkozva?

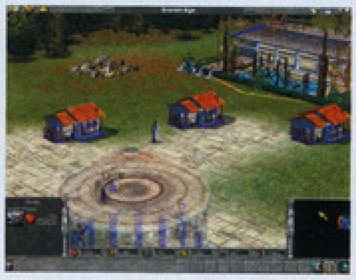
később a tógák, majd a modern ruházat is megjelenik. Az épületek megjelenítése is fejlődik, de a készítők arra azért ügyeltek, hogy a rendeltetésük minden korban felismerhető maradjon.

A zenéről és a hangokról sem tudok rosszat mondani, remekül illeszkednek a játék hangulatához. Külön ki kell emelnem az egységek animációját. A Galactic Battlegroundsszal ellentétben a járművek nem csúsznak a földön, s a repülő járművek is rendes fordulókkal mozognak. A vadászok csak akkor tudják megtámadni az ellenséges repülőket, ha egy ügyes fordulóval sikerül a hátukba kerülniük, vagy a gép orra előtt megjelenik az ellenfél.

A legszebb grafikával az épületek közül a csodák rendelkeznek. Az Eiffel torony, Istar kapui, a Colosseum, az alexandriai világítótorony bámulatosan jól néz ki, ráadásul az őt megépítő civilizáció még bizonyos bónuszokat is kap. Igaz ugyan, hogy messze nincs belőlük annyi, mint a Civilization III-ban, viszont ez a néhány is remekül feldobja a hangulatot.

AZ EGYSÉGEK

Az Empire Earth közel 200 különböző egységgel büszkélkedhet, s ehhez hozzávehetünk még 100 egyedi karaktert, melyeket kifejezetten a négy hadjárathoz találtak ki. A maximális egységszám egy játékon belül 1200-ban lett meghatározva, de ez a szám megoszlik a résztvevők között. A hadjáratokban a populáció általában korlátozva van, de néhány ügyes trükkel ez tovább bővíthető. A legegyszerűbb megoldás az, ha az egyszerű településeinket továbbfejlesztjük, először városközponttá, majd fővárossá. Ezt úgy tudjuk elérni, ha a peonokat beküldjük az épületbe, s ha azok száma elérte az előírt mértéket, akkor az épület szintet ugrik. Ez jótékonyan hat a vonzáskörzetében tartózkodó katonák



harci moráljára (a jó morál azt jelenti, hogy 10%-kal kevesebb sebzést kapnak be csata közben), valamint a dolgozók munkakedve is megnő (gyorsabban bányásszák az aranyat és a vasat).

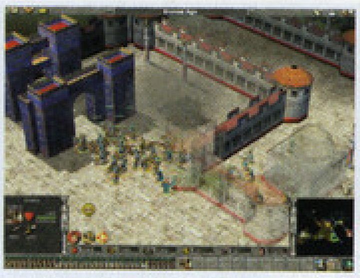
Léteznek olyan egységek, melyek egynél több helyet foglalnak el a populációból. Ilyenek a lovasok és a harckocsik, de megemlíthetem a prófétát is, aki olyan erők birtokában van, hogy a gép egyből ötöt levon a népességből, ha ilyen egységet képezünk ki.

A katonai egységek 14 történelmi koron keresztül fejlődnek, a kőbunkós ősembertől kezdve egészen a nanokorszak cyberrobotjáig. Minden egység rendelkezik bizonyos alaptulajdonságokkal (támadóerő, védettség különböző fegyverek ellen, életerő, sebesség stb.), melyeket megfelelő mennyiségű nyersanyag feláldozásával továbbfejleszthetünk. Új fegyvereket vehetünk a harcoló alakulatoknak, ekkor a támadóérték megnő, s nagyobb sebzést vihetünk be az ellenfélnek. Nem árt tudni, hogy csak korlátozott számú fejlesztés áll a rendelkezésünkre, általában öt upgrade után már nem lehet tovább tuningolni az egységeket. Az ellenfelek különféle támadási formákkal próbálkozhatnak, ezek ellen úgy védekezhetünk, ha a páncélzatunk megfelelő részeit megerősítjük. A kardok ellen a sisakrészt kell erősítenünk, viszont az garantáltan nem fog megvédeni minket a lézersugaraktól. A repülőgépek sajátossága a repülési idő megnövelése, ami lehetővé teszi a nagy távolságokban lévő célpontok támadását. A repülőgépeket a hangárokban képezhetjük ki, s a gyülekezőpontok megadásával adhatunk parancsot a felszállásra. Külön kezeljük a vadászgépeket, a hagyományos bombázókat és az atomfegyverekkel felszerelt nehézbombázókat. Ez utóbbiakat természetesen csak a modern kortól kezdve vethetjük be, viszont innentől kezdve számíthatunk arra, hogy az ellenfél is ledobhatja a maga atombombáit. Ez a pusztító fegyver igen nagy rombolást képes véghezvinni a zsúfolt városokban, de szerencsére nem marad utána veszélyes sugárzás. A bombát szállító repülő meglehetősen lomha, így a mozgékony vadászokkal könnyedén feltartóztatható, s még a cél előtt megsemmisíthető. A játékban 30 különféle repülő alkalmatosság szerepel, kedvünkre csemegézhetünk közülük. Nagy kedvenceim a helikopterek, a sebességük és a páncélozottságuk miatt nálam gyorsan felváltották a harckocsikat.

Legalább ilyen változatos a vízi egységek armadája is. 40 féle hajótípust építhetünk a dokkokban. Lesz mezei halászhajó, szállítóhajó, repülőgép-hordozó, de lehetőségünk lesz kipróbálni a jövő század legmodernebb tengeralattjáróját is. A tengeri ütközetek rendkívül látványosak lettek, bár a nagyobb csatákban gyakran előfordult, hogy a hajók egymásba akadtak manőverezés közben, s ezért teljesen megálltak. Ez volt az egyik apró hiba, ami miatt a program nem kapta meg a maximális pontszámot.

A szárazföldi egységek változatosságára sem lehet egy rossz szavunk sem. A történelmi korokra jellemző harci egységeket vethetjük csak be a csatákban, s nemigen fordulhat elő a Civilization sorozatban megszokott képtelen felállás, amelyben a harci szekerek halált megvető bátorsággal szállnak szembe a Tigris tankokkal.

A hadjáratok során gyakran találkozhatunk különleges karakterekkel, vagyis hősökkel. Ezeknek kétféle csoportját különböztethetjük meg, a harci és a stratégiai hősöket. A harci hősök aktívan részt vesznek az ütközetekben, s rendkívüli támadó erejükkel egész csaták sorsát megfordíthatják. A stratégiai hősök szerepe már kissé bonyolultabb, de a megfelelő stratéga kezében legalább olyan veszedelmesek lehetnek, mint a csaták aktív résztvevői. A harctéren folyamatosan regenerálják a körülöttük állók életerejét, valamint harci kiáltásukkal csökkenthetik az ellenfél morálját. Az alacsonyabb morál esetén meg sokkal gyorsabban sebződnek.



Az Empire Earth-ben minden egységtípusnak megvan a maga ellenszere, csak ki kell tapasztalnunk, melyik mire való. Részletes leírást az egységek nagy száma miatt nem nagyon lehet adni, ajánlatos elővenni a józan észt, vagy a gyári kézikönyvet. Nem működik az a stratégia, melyben legyártunk kismillió tankot, s azokkal ész nélkül nekirontunk az ellenfél hadseregének. Az Empire Earth kimagaslóan jó mesterséges intelligenciája ugyanis ez esetben tankelhárító ágyúk építésébe kezd, valamint harci helikopterek armadáját veti be.

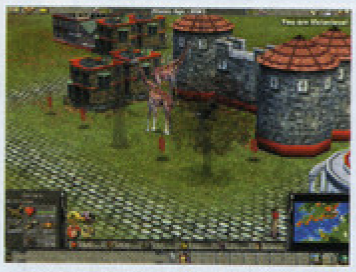
A végére hagytam a két legfontosabb egységet, a papot és a prófétát. Ők képviselik a játékban a fantasy részt: a pap épületeket és egységeket tud áttéríteni a mi oldalunkra, a próféta meg a természet pusztító erőit képes az ellenfél ellen fordítani. A térítés ellen remek szolgálatot tesznek az egyetemek, melyek amellett, hogy kutatásaikkal segítik a fejlődést, védelmet nyújtanak a vonzáskörzetükben tartózkodó csapatoknak (nem lehet őket áttéríteni). A próféta képes a semmiből tornádót előidézni a tengeren, mely még a legerősebb hajóhadat is pillanatok alatt elsüllyeszti. Kedvenc támadásaim közé tartozik a földrengés, mely először megrepeszti a talajt, majd rengéseivel fokozatosan, de pillanatok alatt leamortizálja a védelmi berendezéseket. Nagyon jó támadási forma még a malária is, mely több ellenfélre hat egyszerre. Igaz ugyan, hogy nem öli meg őket, de az életerejük jelentősen gyengül, és csatában pillanatok alatt végezni lehet a láztól elgyötört csapatokkal. Nem árt tudni, hogy a templomok hatósugarában a próféták által birtokolt erők nem működnek.

A HADJÁRATOK

Négy előre elkészített hadjárat várja a vállalkozó kedvű játékosokat, de már most szeretnék figyelmeztetni mindenkit, hogy ezek bizony igen kemény kihívást jelentő küldetések lesznek. Az esetek többségében komoly túlerővel kell szembeszállnunk, s a gép embertelen gyorsasággal képes a bázisát kiépíteni. A görög hadjáratban nyolc küldetésen keresztül kísérhetjük figyelemmel a görög népek letelepedését és fejlődését. Kezdetben még csak az Egyiptomból menekülő vad hordákat kell eljuttatnunk a biztonságos területekre, de később tanúi lehetünk az athéni demokrácia kialakulásának, a peloponnézusi háború kirobbanásának, s nyomon kísérhetjük Nagy Sándor életútját Makedóniától egészen a perzsa birodalom szívéig. Minden küldetés sztori alapú, tehát ne lepődjünk meg, ha néhány teljesített feladat után homlokegyenest ellenkező utasításokat kapunk.

A második hadjárat az angol birodalom felemelkedését mutatja be közel nyolcszáz éven és nyolc küldetésen keresztül. Az utolsó csata Waterloo, ahol magával a nagy Napóleonnal és legyőzhetetlennek hitt francia hadseregével kell összemérnünk az erőnket.

A harmadik hadjárat 1915-ben, az első világháborúban kez-



dődik a német csapatokkal. Az első világháborús küldetések még követik a történelmi eseményeket, de a hadjárat második felében már a fikció az úr. A második világháborúban járunk, ahol a német erőknek sikerül térdre kényszeríteni a Királyi Légierőt (megnyerik az Angliai csatát), s valósággá válik az Oroszlánfóka hadművelet (partraszállás Angliában). Ez a hadjárat hét küldetésből áll, s itt sem kell nélkülöznünk az ismert hősöket. A háromfedelű gépek között megjelenik egy feltűnő, vörösre festett vadászgép, s annak pilótája, Manfred von Richtofen. Amikor 1918-ban lelövik a front fölött, helyét a tehetséges fiatal pilóta, Hermann Goring veszi át...

Az utolsó kampány a közeli jövőben játszódik, ahol egy orosz diktátor felemelkedését és bukását követhetjük nyomon. Itt jelennek meg először a futurisztikus egységek, s ez a hat küldetés hasonlít leginkább egy kalandjátékra. Lehetőségünk lesz időgéppel visszamenni a múltba, s megváltoztatni azt.

A hadjáratokat profi módon kivitelezték, sikerült úgy megszerkeszteniük azokat, hogy egyetlen percre sem válnak unalmassá. Minden küldetésben van valami csavar, melyet kihasználva jelentősen megnövelhetjük az esélyeinket a győzelemre. A 29 küldetés végigjátszásához számításaim szerint legalább 50 óra szükséges. A nehézségi szintet nem lehet változtatni, de ez nem is baj, mivel nem csábulunk el, s nem állítjuk át a legkönnyebbre az első vesztes csata után.

A JÁTÉKMENET

Az Empire Earth játékmenete erősen közelít a tökéleteshez.

A gazdasági rész roppant egyszerű, s köszönhetően a szinte kifogyhatatlan nyersanyaglelőhelyeknek nem kell állandóan azon rágódnunk, mikor fognak ki a bányáink. Egyszerre azonban csak hat munkás dolgozhat egy bányán, így van értelme az új nyersanyaglelőhelyek felkutatásának. Összesen öt különböző erőforrást használunk fel a játékban (élelem, fa, vas, kő, arany), ezek segítségével hozhatjuk létre a hadseregünket és terjeszkedhetünk tovább. A hadjáratok során a sikeres küldetésekért civilizáció pontokat kaphatunk, melyeket tetszés szerint szétoszthatunk különféle jellemvonásokra. A görög hadjáratban értelemszerűen nem a repülőgépek hatósugarát fogjuk tuningolni, sokkal célravezetőbb inkább hadigályák támadóértékét megnövelni. A négy hadjáraton és az oktatóküldetésen kívül nincsenek egyedülálló küldetések a játékban. Helyettük viszont kapunk egy remek pályaszerkesztőt, mely segítségével akár teljes hadjáratokat is elkészíthetünk. Az interneten megjelentek az első nem hivatalos kampányok, s véleményem szerint karácsony környékén már egészen jó hadjáratokat tölthetünk le ingyenesen.

A mesterséges intelligenciát csak dicsérni tudom, a gép olyan meglepő húzásokkal támadott, melyekre eddig még nem láttam példát RTS-ben. Teljességgel kiszámíthatatlan, teljes mértékben kihasználja az egységeinek erős oldalát, s pontosan tudja, hol kell lecsapnia ahhoz, hogy ne tudjunk védekezni. Kihasználja a magaslatok nyújtotta előnyöket, előszeretettel támadja a gazdaságban dolgozó parasztokat, s van annyi „esze", hogy támadáskor először a javítóbrigádokat teszi ártalmatlanná, csak ezután áll neki lerombolni a falakat. Villámgyorsan képes átcsoportosítani az erőit, nagyon nehéz rést találni a védelmén.

A kezelőfelület zseniálisan egyszerű, néhány ikon segítségével könnyedén elboldogulhatunk. Minden egység négyféle viselkedési forma közül választhat, az agresszívtől egészen a területvédésig. Ezeket a lehetőségeket aktívan használnom is kellett a hadjáratok során, mivel roppant idegesítő volt, hogy az egységeim állandóan üldözőbe vették a menekülő ellenfelet, s nem veszik észre, hogy besétálnak az ellenfél által felállított húsdarálóba. Nekem kicsit furcsa volt az, hogy amikor a papok térítésbe fogtak, az áldozat továbbra is gyanútlanul ácsorgott, semmit sem tett annak érdekében, hogy megvédje magát. Ezt a kis hibát betudom annak, hogy a papoknak nagy a hatósugaruk, s a szerencsétlen katona nem is látta, hogy mekkora veszély fenyegeti. A legmodernebb cyberrobotok némelyike különleges képességekkel is rendelkezik.

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	39/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

PII333, 64MB RAM, 550MB HDD, D3D

95

A javító droidok például védőpajzsot húznak a társaik köré, mely rövid időre gyakorlatilag sérthetetlenné teszi őket. Létezik olyan támadási forma is, amelyben az ellenfél elektromos rendszerét bénítják meg, hogy az béna kacsaként könnyű préda legyen.

A többjátékos részt ugyan nem volt lehetőségem kipróbálni (a hadjáratok teljesítése jobban lekötött), de a netes vélemények szerint a játék kiváló ebben is. Helyi hálózaton és interneten keresztül egyaránt játszhatunk, egyszerre akár nyolcan is.

A RENDSZERKÖVETELMÉNYRŐL

Nos igen, egy kicsit elszaladt a ló a fejlesztőkkel. A minimálisnak kikiáltott konfiguráció ugyan elfogadható, viszont aki játszott a játékkal, az jól tudja, hogy ez a vas csak a teljesen lecsupaszított játékot képes megfelelő sebességen futtatni. A teszteléshez használt PC 1,2 GHz-es Athon volt, 256 MB RAM-mal és GeForce 3 gyorsítókártyával. Ezen a konfigon 1024*768-ban (maximális grafikai részletesség mellett) a játék nagyon szépen futott, nagyon ritkán tapasztaltam egy-két másodperces lelassulást. Az EE támogatja a T&L funkciókat, így azoknak, akik ilyen kártyákkal rendelkeznek érdemes ezt az opciót választani. Hangsúlyozom, hogy ez a konfig nem követelmény, a játék ennél lényegesen gyengébb rendszereken is élvezhető, de a dobozra írt P-II 333-as processzort nyugodtan elfelejthetjük.

Nekem nagyon bejött az Empire Earth, s meg vagyok róla győződve, hogy a stílust kedvelő játékosokat is ugyanígy leköti majd. Egészen biztos vagyok abban, hogy ez lesz a 2001-es év legjobb valós idejű stratégiája. A hírek szerint a Stainless Steel Studios már javában dolgozik új projectjén, s Rick Goodmant ismerve le merem fogadni, hogy ez is valós idejű stratégia lesz.

Mocsy

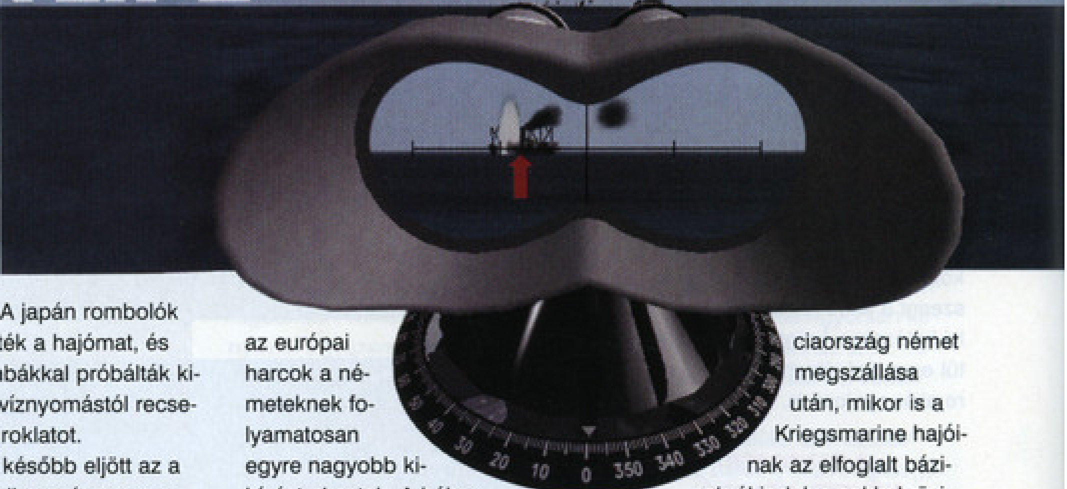
ARÉNA

- Age of Empires
- Age of Empires 2
- Empire Earth

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.stainlesssteelstudios.com
www.empireearthcenter.com
www.empireearth.cc

SILENT HUNTER 2



StartBox

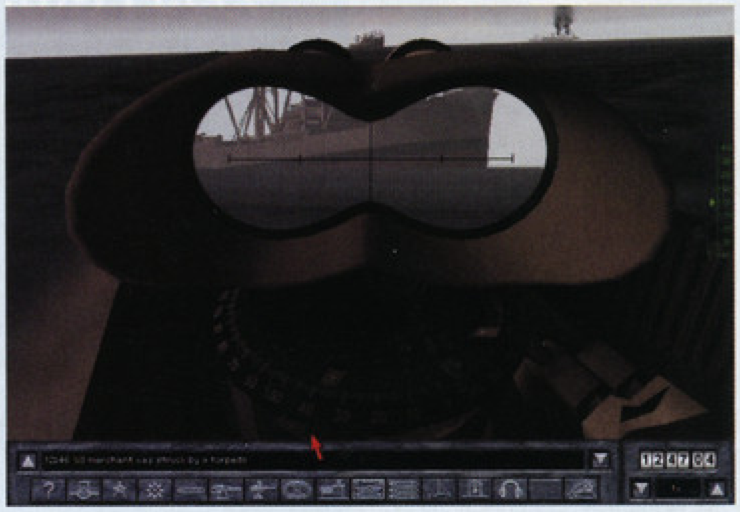
Fejlesztő: SSI
Kiadó: Ubi Soft
Web:www.silenthunterii.com

Ha megkérdeznénk egy-egy korosabb, vagy talán komolyabb szimulátorrajongót, aki az elmúlt években nem csak a repüléssel, hanem esetleg a tengeri hadviseléssel is foglalkozott szabad perceiben, hogy nevezze meg minden idők egyik legjobb – ha nem a legjobb – Második Világháborús tengeralattjáró-szimulátorát, akkor valószínűleg a Silent Hunter első részére tenné a voksát majdnem mindenki. A Silent Hunter még 1995-ben hajózott ki az SSI műhelyéből, hogy elvigye a játékosokat a Csendes Óceán szigetvilágába, ahol egy amerikai tengeralattjáró parancsnokaként kellett helytállnunk megfékezve a japán előrenyomulást. Emlékszem az átvirrasztott éjszakákra azon gondolkozva, vajon melyik irányból lenne érdemes becserkészni a hatalmas japán repülőgép-hordozót és kíséretét. A torpedók kilövése után nem maradt más választás, mint a menekülés… A japán rombolók hamar bemérték a hajómat, és mélységi bombákkal próbálták kilyukasztani a víznyomástól recsegő-ropogó buroklatot.

Hat évvel később eljött az a pillanat, amelyikre már nagyon régóta vártunk. Hosszú vajúdás után az SSI és az azóta „nagyhalnak" számító Ubisoft piacra dobta végre a Silent Hunter második részét. Ezúttal azonban a kellemes trópusi környezettől nem is kerülhettünk volna távolabb: a program második részében ugyanis az európai hadszíntéren kell bizonyítanunk. Feladatunk, hogy az Északi Tenger alig pár fokos vizein hajózva, a német haditengerészet kötelékében végigharcoljuk a háborút lehetőleg minél több angol és amerikai hadihajót elsüllyesztve.

Az európai hadszíntér nem is lehetett volna jobb választás. Az amerikai haditengerészet csendes-óceáni hadjárataitól eltérően az európai harcok a németeknek folyamatosan egyre nagyobb kihívást okoztak. A háború elején a Kriegsmarine tengeralattjárói álltak a „táplálkozási lánc" csúcsán. Az Amerikából Angliába érkező utánpótlás szinte védtelen volt a portyázó német tengeralattjárók támadásaival szemben. Az első három évben a hatalmas teherhajók mindössze az Angol tengerészeti repülőgépek rövidtávú védelme alatt hajózhattak. Az aktív szonárok technikája meglehetősen gyerekcipőben járt még, és a kísérő rombolók már csak az első robbanások után tudtak beavatkozni a harcba - arra, hogy előzetesen felderítsék a tengeralattjárókat, esélyük sem volt. A helyzet csak még rosszabbra fordult Norvégia és Franciaország német megszállása után, mikor is a Kriegsmarine hajóinak az elfoglalt bázisokról indulva sokkal rövidebb utat kellet megtenniük, hogy a harctérre érjenek. 1939. szeptemberétől 1941. márciusáig a német tengeralattjárók már 3.164.988 tonnát süllyesztettek el!

A britek válasza a kíséretek megerősítése és a hajók konvojokba való szervezése volt. Persze a német haditengerészet sem maradt adós a riposzttal. A hatalmas angol-amerikai konvojokra már nem egy, hanem több tengeralattjáró támadt, méghozzá összehangoltan, taktikusan. Ezek a csoportok voltak az úgynevezett „farkashordák" vagy wolf packek. Az elkövetkező években, hónapokban 1941. tavaszától 1943. márciusáig a német tengeralattjá-



1991

Das Boot

Vektorgrafika, valósághű irányítás, de unalmas játékmenet. Hamar a tenger fenekére került.

1992

Wolfpack

Tengeralattjáró- és rombolókapitányként is szerepelhetünk ebben a korai gyöngyszemben.

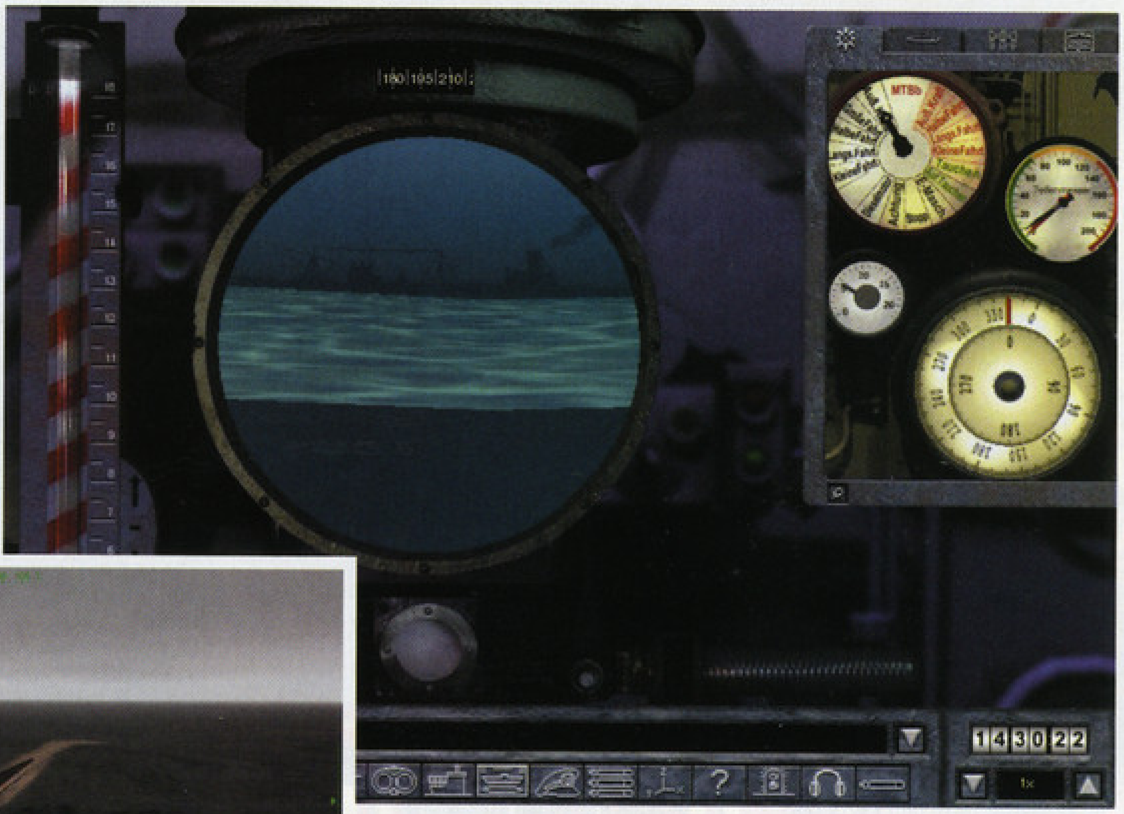
1995

Silent Hunter

Mérföldkő a tengeralattjáró-szimulátorok között. Egészen mostanáig a legjobbnak számított.

rók az „aranykorukat" élették. A német haditengerészet által elsüllyesztett összes hajónak 75%-a a tengeralattjárók számlájára írható - összesen 9.061.211 tonna.

A fordulópont az 1943-as év volt. Az Enigma kód megfejtése, az folyamatosan fejlődő felderítési technikák, valamint az egyre agresszívabb angol és amerikai haditengerészet sikeresen átbillentette a mérleget. '43 nyarától az amerikai gyárak már több hajót tudtak legyártani, mint amennyit a németek elsüllyeszteni. A teherhajók legénységének élete még mindig csak egy hajszálon múlott



minden egyes kihajózáskor, de legalább a tengeralattjáróknak egyre nehezebb volt észrevétlenül a közelükbe kerülniük, majd sértetlenül távozniuk.

A németek válasza erre a hajók folyamatos fejlesztése volt. Kezdetben a legnagyobb gondot az elektromotorok akkumulátorainak alig 6-8 órás üzemideje jelentette. Miután az akkumulátorok lemerültek, a védtelen tengeralattjárónak a felszínre kellett emelkednie, hogy a dízelmotorok járatásával feltöltsék azokat. Átmeneti megoldásként levegőztetőt szereltek fel a hajókra, az úgynevezett „schnorkel"-t, amelynek segítségével már periszkópmélységben is tudtak dízelmotorral haladni. Ezzel a megoldással az akkumulátorokat tartalékolhatták a fontosabb manőverekre, valamint az elhasznált levegőt is le tudták cserélni, miközben a tengeralattjáró részleges biztonságban maradt. A folyamatos fejlesztések a háború legjobb tengeralattjárójában, a XXI-es modellben csúcsosodtak ki. Ez volt az első olyan hajó, amelyik már gyorsabb volt a tenger alá merülve, mint a víz felszínén, és alapjául szolgált a későbbi, háború utáni amerikai valamint orosz fejlesztéseknek. A Második Világháború menetét azonban már a XXI-es sem tudta megváltoztatni. Egy időre újra felcsillant a remény, de az utánpótlás hiánya, a képzetlen legénység valamint a keleti és a nyugati front eseményei szerencsére már megpecsételték a Harmadik Birodalom sorsát.

ELMERÜLVE

A hosszú bevezető remélem, nem untatott senkit – ha mégis, akkor elnézését kérem –, de fontos, hogy megértsük az események menetét, hogy igazán értékelni tudjuk ezt a nagyszerű játékot. A Silent Hunter II ugyanis hajszálpontosan követi a történelem eseményeit; ne várjuk tehát, hogy a végén a híres német kapitány győztesen felhajózik a Temzén Londonig. Ha megbarátkozunk azzal a gondolattal, hogy a csatákat megnyerhetjük ugyan, de a háborút nem, akkor olyan nyugalommal és megbecsüléssel mehetünk

nyugdíjba, mint Erich Topp admirális, akivel még egy interjúsorozatot is megtalálhatunk a játék CD-jén. Érdemes végignézni, rengeteget lehet tanulni belőle a tengeralatti hadviselésről.

A Silent Hunter II hadjáratmódja tehát 1939-ben kezdődik. Hajónk, egy egyszerű Type IIC U-boot, amely inkább a partközeli vizek őrjáratozására szolgál, mint nyílt vízi hajózásra. Feladatunk azonban mégis az Északi Tengerre szólít, ahol a német támadás után az éppen Angliába menekülő lengyel haditengerészet hajóit kell elsüllyesztenünk. A fokozatosan nehezedő feladatok végig többékevésbé történelmi eseményeket dolgoznak fel, amint azt már a bevezetőben említettem. A küldetések egy-egy elsődleges és másodlagos célból állnak, melyek közül elég csak az elsőt teljesíteni a siker érdekében. A hadjárat lineáris vonalat követ végig, ahol addig kell próbálkoznunk egy küldetéssel, amíg sikeresen végre nem hajtjuk. Sajnos ez a módszer nélkülöz minden dinamizmust, és egy idő után bizony unalmassá, sőt, idegesítővé válik. Voltak olyan küldetések, amelyeket négyszer, ötször is megpróbáltam, mire sikerült teljesítenem, és sokszor már azon voltam, hogy inkább hagyom az egészet... Ahogy telikmúlik az idő, egyre jobb hajót kapunk és mellé rengeteg kitüntetést, amelyeket igazából csak a kabinunk díszítésére használhatunk.

A hadjáraton kívül kipróbálhatjuk magunkat még néhány különálló küldetésben, valamint rendelkezésre áll egy nagyon egyszerű küldetésgenerátor is, ahol beállíthatjuk a saját és az ellenséges hajók típusát, az időjárást valamint a napszakot, majd irány a nyílt víz. Kezdőknek három gyakorló küldetés áll rendelkezésre, melyekben a navigációt, a torpedóindítást valamint a tengeralattjárós hadviselés fortélyait sajátíthatjuk el.

TECHNIKAI OLDALRÓL

A játék irányítása igazából nem nehéz. Nincs rengeteg fejben tartandó billentyűkombináció, nincs komplikált szonár, valamint a torpedók célzását is a legénység végzi, nekünk csak a tűzparancsot kell kiadni a célpont kiválasztása után. A Silent Hunter II olyan játék – és ebben követi elődje példáját –, amellyel könnyű játszani, de nehéz mesteri szinten elsajátítani. Ennek oka pedig a hihetetlenül jó mesterséges intelligencia, valamint a jól felépített és nehéz küldetések.

Ha a Silent Hunter II-t technikai oldalról nézzük, a játék stílusából adódóan nem lehet panaszunk. A grafika, azon belül is a külső nézet kicsit elnagyoltra sikerült, mégis sokat ad a hangulathoz. Elég csak kimásznunk a torony tetejére egy viharos délután, és máris ott érezzük magunkat a süvöltő szélben, a hullámok átcsapnak a hajó orra felett, és jobbra-balra dobálják, mint egy kis csónakot. Lemerülés után, a periszkópon át kémlelve a horizontot a hajókémények füstje ad útbaigazítást az ellenséges konvoj irányába. A támadó rombolók látványától, amint teljes sebességgel száguldanak kicsiny hajóm irányába még most, többnapi játék után is összeszorul a torkom. Vészmerülés után, mikor már a térképszobában próbálom kimanőverezni őket, hallani lehet a mélységi bombák robbanásait és a hajótörzs recsegését, amint több tonna víz próbálja összeroppantani az acélt. A hangok és a grafika olyan hihetetlen hangulatot teremtenek a játéknak, amit csak nagyon kevés szimulátor (sőt játék!) tudott eddig megadni. A tengeralattjárók legénységének klausztrofóbiás és magányos érzését, mint amilyent például a Das Bootban is láthattunk, most a számítógépünk segítségével a szobánkban is átélhetjük. A külső, 3d-s megjelenítés nem igényel erőművet. A játék gépigénye megfelel az átlagos viszonyoknak (PIII 600 MHz, 128 MB Ram és 32 MB-os videokártya), de már gyengébb konfigurációval is tökéletesen játszható. A maximális felbontást – valószínűleg a 2d-s képernyők miatt - 800x600-ban maximalizálták, de igazából nincs is rá szükség, hogy ennél feljebb menjünk. A térkép, a szonár, a torpedóterem és a többi képernyő áttekinthető és jól használható. A képernyő alján lévő ikonokkal ugrálhatunk egyikről a másikra, de a legfontosabbakat egy külön ablakban is megjeleníthetjük, így például nincs szükség kilépni a periszkópképernyőről, ha mondjuk irányt szeretnénk változtatni, vagy a torpedókat leellenőrizni.

HIBAJELENTÉS

Ennyi pozitívum után el kell mondanom, hogy a Silent Hunter II sem mentes a hibáktól. Ebben a játékban viszont nem a bugokkal lesz gondunk (a program extra stabil – két hét alatt mindössze egyszer fagyott le), hanem néhány olyan apróssággal, ami a játékmenetből adódik. Legfontosabb, hogy menet közben nem lehet játékállást menteni. A tengeralatti hadviselés nem a folyamatos akcióról híres, így ha többnapi portyázás után végül sikerül ráakadni az ellenségre, jó lett volna elmenteni a játékállást, hogy egy balul sikerült támadás után (ami meglehetősen sokszor előfordul) újra kezdhessük. A másik gondom az volt, hogy a robbanások hangereje a távolságtól független. Volt olyan pillanat, hogy egy éppen kiszenvedő hajó robbanását, amely több kilométerre volt, összekevertem egy támadó romboló mélységi bombáinak hangjával. Eltartott egy ideig, amíg rájöttem, hogy kivételesen nálam van az ász, és nem az angoloknál...

Ha már megint szóba jöttek a rombolók: az SSI terveiben szerepel egy új játék, méghozzá a sokat sejtető Destroyer Command. Ha hihetünk a híreknek, a Destroyer Command még ebben az évben a boltok polcaira kerül, és a játékost egy angol romboló parancsnoki hídjára helyezi, ahonnan a német tengeralattjárókra vadászhat. Sőt mi több, a Silent Hunter II és a Destroyer Command képes lesz egymással kommunikálni, tehát multiplayer partikon a barátunk irányíthatja a konvojt védő rombolót, amíg mi a tengeralattjáróval próbáljuk meg elkapni őket. Ez utóbbi már csak ezért is nyerő húzás lesz, mert jelenleg nincs többjátékos mód a játékban! Az már más kérdés, hogy ezzel a cég két játékot is el tud sózni egy húzással.

Hosszú éveket vártunk a Silent Hunter II-re, és el kell mondanom, hogy mindenképpen megérte. Olyan játékkal lettünk gazdagabbak, amely etalon lesz (lett) a Második Világháborús tengeralattjáró-szimulátorok között, és egyike a legjobb tengeri hadviselést feldolgozó játékoknak.

neuro
neuro@agria.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.ssi.com
www.subsim.com

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P300, 64MB RAM, 200 MB HDD, D3D

90

MONOPOLY
TYCOON
DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu
INFOGRAMES

TOM CLANCY'S GHOST RECON

StartBox

Kiadó: Ubi soft
Fejlesztő: Red Storm Entertainment
Web: www.ghostrecon.com

Mostanság aranykorukat élik a különböző taktikai elemekkel fűszerezett akciójátékok, s jegyezzük meg: ez nagyon is helyénvaló. Lelkesen és örömmel esünk neki minden egyes frissen készült „kistestvérnek", de eközben nem szabad elfeledni azt, hogy e kategória legjobbjait kiknek köszönhetjük, hogy e keresztes hadjárat honnan is indult útjára. A cég neve Red Storm Entertainment, akiknek többek közt a több mint ötmillió példányban elkelt Rainbow Six sorozatot, és most, hosszú évek után a Ghost Recont köszönhetjük. A kezdetleges alfa verzió megtekintése és a rengeteg RS kiegészítő után eleinte ódzkodva nyúltam a program felé, ami nem csoda, hiszen legutóbb a Black Thorn lemez kézbe vétele már igencsak keserű szájízt és rókabőr-szagot kölcsönzött a rengeteg díjat és elismerést szerzett Rogue Spear sorozatnak - ahogy mondani szokás: a jóból is megárt a sok. Na, de hagyjuk a közhelyeket, s inkább lássuk, milyen is lett a „váltótárs"! :)

CSAPATMUNKA

A történet szerint 2008-at írunk. A volt szovjet államok mind a régi nagy Oroszország visszaállítását követelik, rövidesen a Balkán polgárháborúktól és véres összecsapásoktól lesz hangos. Belorusszia, Kazahsztán és Ukrajna hadereje visszakerül a FÁK területeire, és pár héten belül már tankok masíroznak a Vörös téren: Oroszország háborúra készül. A világ lélegzetvisszafojtva vár, de számunkra a harc már elkezdődött...

A játékban természetesen ez alkalommal is egy kisebb, mindössze hat főből álló csapat irányítása lesz a feladatunk, amelyiket csak úgy emlegetnek: A Szellemek. Az eligazítás végeztével az általunk kiválasztott fél tucat zöldsapkást Alpha, Bravo, illetve Charlie csoportokba pakolgathatjuk. Az első és egyben legfontosabb változtatáson itt azonnal megakadhat a szemünk, ugyanis a számítógép négy különböző kategóriába sorolja katonáinkat, amit nem árt figyelembe venni a bevetés ismertetése előtt.

Először is a leggyakoribb kaszt a Rifleman, azaz a fegyveres lesz, aki alapfelszerelésként egyszerű M-16-os karabéllyal küzdhet a harc folyamán. E mellett természetesen választhatunk, hogy M203-as gránátvetőt, vagy esetleg extra lőszert vigyünk magunkkal, de igazából ez lényegtelen, hiszen tapasztalataimból kiindulva a pályákon lévő ellenfeleink likvidálásához bőven elég, ha golyózáport zúdítunk a nyakukba – egyszóval a robbanóanyagoknak holmi kevés szerep jut.

A második besorolás a Demo, azaz Demolition. E szereplők sajátos képessége a robbantásos műveletek precíz kivitele. Ha a küldetés úgy kívánja – azaz viszonylag gyakran –, kötelező, hogy legyen a csapatunkban egy-, illetve több ilyen szakértő. Előfordulhat, hogy csupán robbanótölteteket kell általuk bizonyos helyekre eljuttatnunk, de ha a helyzet úgy kívánja, akkor rakétavetőik segítségével különböző típusú harckocsik semlegesítése is lehet a munkánk. Erre minden elindulás előtt a számítógép felhívja figyelmünket – amit, megjegyzem, igen jó néven vettem. Akad még egy fontos tény, amelyre fel kell hívnom a figyelmet, miszerint harci járműveket semmilyen más fegyverrel nem pusztíthatunk el, csak rakétavetővel. Hiába dobáljuk meg akár 20-30 gránáttal is őket, apróbb karcolást sem tudunk ejteni páncélozott ellenfeleinken.

A maradék két listán szereplő besorolás a Support, illetve a Sniper. Az utóbbi kifejezést azt hiszem, nem szükséges bemutatnom, csupán annyi megjegyezni valóm lenne vele kapcsolatban, hogy az orvlövész eleinte fontos tagja lehet csapatunknak. Érdemes őt csendesen felküldeni magasabb pozíciókba, majd amint beindul a haddelhadd, tűzparancsot adni neki, hogy támogassa a közelharcra kiképzett embereinket. Az első, azaz a Support szóval jelölt fegyvereseink pedig hatékony támogatást jelenthetnek számunkra, ugyanis ők cipelik az

1998

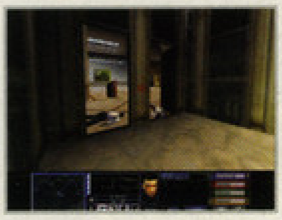
Rainbow Six

Bő három év telt már el az első életerő és páncélállapot-kijelző nélküli játék megjelenése óta. A Szivárvány Hatos alapjaiban rengette meg a játékipart, az első taktikai elemekkel dúsított FPS-t méltán nevezhetjük a manapság oly népszerű kategória legeredetibbjének.

1999

Rogue Spear

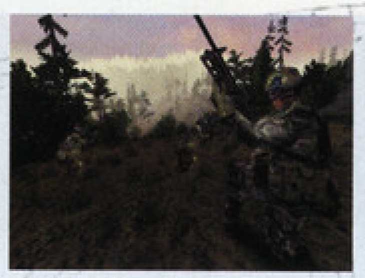
A „nagy" folytatás, amelynek kiegészítő lemezeivel mind a mai napig rengetegen játszanak internetszerte. Ez alkalommal embereink már képesek voltak leguggolni, és tárgyak mögül kihajolni. A több mint másfélmillió eladott példány örökre a történelem kőtáblájára véste a nevét.



2001

Operation Flashpoint

Hatalmas szabad területek, szuperélethű fizikai modellezés, rengeteg használható jármű és gyenge többjátékos támogatás jellemezi az OFP-t. Habár rengeteg javítás és kiegészítés készült már hozzá, valami még mindig hiányzik belőle. De ettől függetlenül kategóriáján belül a legjobb.



automata géppuskákat. Mivel e fegyverek felettébb hangosak, használatuk könnyen ránk vonhatja ellenfeleink figyelmét, ezért nem árt embereinkkel körültekintően haladni, ugyanis ha a számítógépre bízzuk irányításukat, gyakran okozhatnak nem kívánt figyelemfelkeltést.

Mindemellett minden szereplőnk rendelkezik négy fontosabb tulajdonsággal is, amelyeket a program Weapon (fegyverismeret), Stealth (észrevétlenül történő cselekvés), Endurance (strapabíróság, azaz több találat elviselése) és Leadership (jobb MI irányítás) pontokkal jelöl. Minden bevetés végeztével jutalmunk egy ilyen ún. Combat Point lesz, amelyet tetszőlegesen rápakolhatunk valamely előbb említett képességre. Ezeknek a harci ismereteknek leginkább csak akkor van komolyabb hatásuk játékosunkra, amikor irányítását a számítógépre bízzuk, de ettől függetlenül e lehetőséget kitörő örömmel fogadtam, hiszen a hadjárat alatt rengeteg hasznát lehetett venni, no meg persze a GR lett az első szoftver, amelyben a készítők megpróbálkoztak ezzel. Megjegyzem, e nagyszerű pontozási rendszer javára válna minden egyéb taktikai FPS-nek is.

Még mielőtt belevetnénk magunkat a bevetés akciódús örömei közé, megjegyezném, hogy az eligazításon találkozhatunk olyan direktívákkal is, amelyeket a program X-szel jelöl. Ezeket az extra feladatokat érdemes teljesítenünk, ugyanis siker esetén a jutalmunk az, hogy a válaszható emberink száma minden egyes megoldott művelet után eggyel növekszik - magyarán úgynevezett hősöket kapunk. Ezek a specialisták hatékonyabb fegyverekkel vannak felvértezve, és ugyanúgy, mint „mezei" katonáink, több kategóriába sorolhatók. Emellett ügyesebbek és több harci tapasztalattal is rendelkeznek.

MESTERI ÉRTELEM

Ha túl vagyunk a felfegyverzésen, akkor jöhet a jól megszokott FPS mód, amelynek a megpillantása által okozott sokkhatás taglalását most tegyük félre pár mondat erejéig. Bizonyára mostanra már mindenkinek feltűnt, hogy a készítők egy laza kézmozdulattal eltávolították az útvonaltervezés vesződséges fázisát, amelyet a Rogue Spearben is már sokan kritizáltak. Ebből kifolyólag a magukat szellemeknek nevező egyéneink eleinte csak parancsunkra várva állnak a területen. E feladatot nagyon könnyedén és bármikor hatékonyan elvégezhetjük - hála a készítők találékonyságának -, méghozzá a Control billentyű megnyomásával. Ugyanis ekkor a kép jobb oldalán megjelenik a térkép, amelyen megtalálhatjuk minden elsődleges és másodlagos célpontunkat, és persze csapatunk tagjait is - A, B, és C betűvel jelölve. Ha ki szeretnénk adni parancsainkat, akkor nincs is más teendőnk, mint kiválasztani a kívánt csoportot - amit az 1, 2 és 3-as számokkal fürgén meg is tehetünk -, és a térképre kattintva megjelölni a kívánt útvonalat. Ha eközben megálljt akarunk parancsolni csapatunknak, akkor csak egyszerűen lenyomjuk a 4-es gombot, ha pedig úgy ítéljük, hogy az előrehaladás biztonságos, akkor az 5-ös számbillentyűt kell lenyomnunk. Ezenfelül kiadhatunk még egyéb utasításokat is, amelyek a Suppress (tűzparancs és előre nyomulás minden áron), Assault (tűzparancs, de embereink tűzharc esetén fedezéket keresnek) és Recon (lopakodással egybekötött felderítés, a fegyverhasználat szigorúan tilos) parancsszavak lehetnek. Ezeket kombinálva tervezhetjük meg a

számunkra ideális hadműveltet. Példának okáért Recon módban körbe kerítjük az ellenséges tábort, kiadjuk a Hold parancsot, kijelöljük az új útvonalat, amelyben mindenkit arra utasítunk, hogy nyomuljon be a tábor területére, majd jöhet a Suppress és a Move parancs. De természetesen kihasználhatjuk orvlövészünk képességit, vagy akár meg is téveszthetjük ellenfeleinket, miközben több irányból ólmot zúdítunk rájuk. A közlekedés praktikus, könnyedén elsajátítható lett ezáltal, amit csak dicsérni tudok.

Az utasításokhoz kapcsolódik még az is, hogy a mindenki állj parancs kiadására fegyvereseink azonnal kihasználják a terep nyújtotta fedezékeket (sziklákat, fákat stb.), és szorgalmasan beállnak azok mögé. Ha netán csapatunk tagjait meglepik, akkor automatikusan („pinned down"-t harsogva) megteszik ezt, de ha képesek vagyunk gyorsabban reagálni, akkor érdemes melegen tartani ezt a biztonságot jelentő billentyűt.

Természetesen nemcsak a mi oldalunkon van jelen ez a fantasztikus értelem, ugyanis ellenfeleink éppúgy képesek lehetnek ilyen és hasonlóan okos megmozdulásokra, mint sajátjaink. Ha például belebotlunk egy háromfős őrjáratba – ami, megjegyzem, igen gyakran esik meg -, és hangos zajongások közepette közéjük lövünk párat, akkor a háromból két egyén nagy eséllyel villámgyorsan fedezékbe vonul, mielőtt bármit is tehetnék ennek megakadályozására. Sőt, olyan eset is előfordulhat, hogy megtévesztés gyanánt a két életben maradt volt szovjet harcedzett veterán egyike magára vonja a figyelmünket, amíg társa eközben igyekszik az oldalunkba kerülni.

Ha nem a saját szememmel látom, el se hiszem, hogy ilyen MI-t képesek voltak még az idén számítógépes játékban felvonultatni. A három választható nehézségi szint közül a középsőben az ellenfél (veteran) már igen hatékonyan védi magát, úgyhogy nem árt indulás előtt felkötni azt a bizonyos gatyát. Viszont ennek ellensúlyozására a készítők beépítették a játék közbeni mentést lehetőségét, aminek hála halálos sebesülés nélkül tovább képezhetjük minden egyes dédelgetett csapattagunkat.

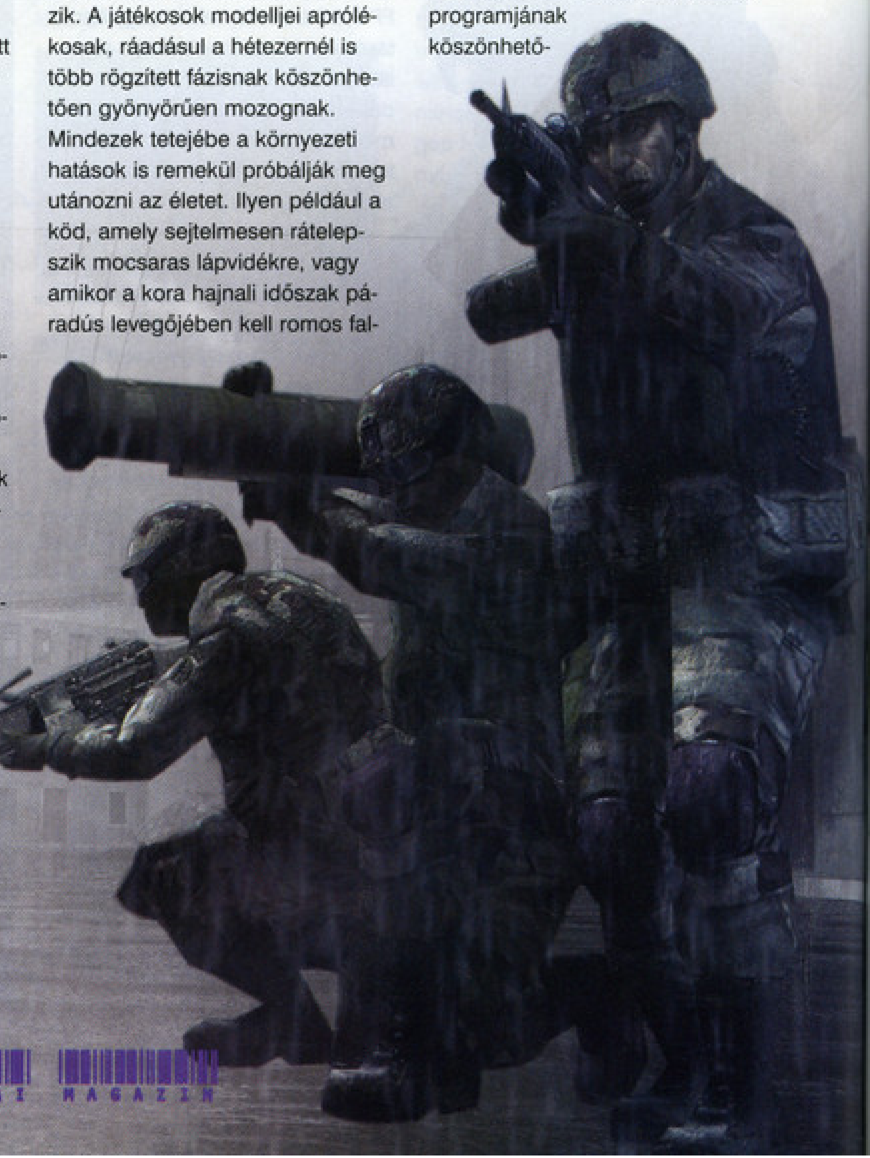
A VILÁG, AMELYIKBEN JÁTSZUNK

Pár szó erejéig már említettem, hogy mennyire döbbenetes is a GR vizuális világa, de most részletesebben visszatérnék erre a témára. Mint minden manapság megjelenő szoftverhez, e játék alá is erősebb konfiguráció dukál. GeForce 2, PIII600+, 256 megabájt memória nem árt, ha rendelkezésünkre áll a futtatáshoz, de ha mindezt megadjuk a programnak, akkor a Ghost Recon cserébe eszméletlen látvánnyal ajándékoz meg minket. A fák hajladoznak a szél alatt, a terep és az ég fantasztikus színekben pompázik. A játékosok modelljei aprólékosak, ráadásul a hétezernél is több rögzített fázisnak köszönhetően gyönyörűen mozognak. Mindezek tetejébe a környezeti hatások is remekül próbálják meg utánozni az életet. Ilyen például a köd, amely sejtelmesen rátelepszik mocsaras lápvidékre, vagy amikor a kora hajnali időszak páradús levegőjében kell romos falvak közt megvédenünk egy harckocsit. Az eső, de még a hideg hó- és dérlepte terep is életszerűen fest monitorunkon, amely utóbbi időjárási körülmény közepette még fegyvereseink lehelete is kivehető.

Azért nem mindenről lehet csupa jót mondani, hiszen a gránátok robbanásai például nagyon aprónak tűntek – még ha jól is néztek ki –, és a harckocsik szerepe is felejthető a játékban. Rögzített géppuskán kívül nem használhatunk semmit, no és persze az ajtókat és az ablakokat sem kell feltétlenül kézzel nyitogatnunk. Keveslem a használható fegyverek számát, és az újrajátszás lehetősége kimerül az internetes szórakozásban, amely tény természetesen nem mindenki számára jelent egetverő gondot, csupán azoknak, akiknek e játékmód kipróbálására nincs alkalmuk.

UBI.COM

E szoftver kiadója is időben meglátta a többszereplős játékokban rejlő óriási lehetőségeket, főleg miután a Red Storm fejlesztőcsapat a több mint ötmillió eladott Rainbow Six programmal a háta mögött hozzájuk csapódott. Az RS sorozatok mellett természetesen a Ghost Recont is érdemes kipróbálnia minden 56 k-s modemmel, vagy annál jobb hozzáféréssel rendelkező egyénnek. Én a szerencsésebbek közé tartozom, ugyanis a Ubi soft szerverkereső programjának köszönhető-



en (amelyet megtalálhatunk a program CD-jén) volt alkalmam belevetni magam pár perc erejéig a többszereplős játékba, amely – mondanom se kell – fantasztikus élményekkel gazdagíthatja a szoftver ránk gyakorolt hatásait. Minden Counter-Strike és egyéb internetes taktikai lövöldözős programok kedvelőnek csak ajánlani tudom azt a könnyen kezelhető azt átlátható rendszert, amelyet a UBI.COM kiegészítő szoftvere nyújthat számukra, és nem utolsó sorban magát a játékot is. Úgy érzem, hogy a GR hamar le fogja váltani a népszerűséget egyelőre bőségesen élvező Rogue Speart, hiszen e tekintetben verhetetlennek tűnt.

ÉPPEN IDŐBEN!

Nem is tudom, hogy végezetül mit mondhatnék még a játékkal kapcsolatban. Talán egyetlen mondat is elég lenne, miszerint a Ghost Recon nevében megszületett a „Zsivány Dárda" méltó utódja. Majd minden tekintetben jobb és legfőképp szebb, mint a jelen pillanatban piacon lévő öszszes többi versenyképes konkurenciája – beleértve az Operation Flashpointot is, hiszen abban például a többszereplős játékmód mind a mai napig nagyon gyenge. Véleményem szerint méltó vetélytárs jelent meg e program révén, amelyet remélem legalább oly sokan fognak éjszakáról éjszakára elővenni, mint az összes többi Rainbow Six játékot. Habár ez egyelőre csak a jövő zenéje, de ha mégis sikerülni fog neki, akkor csapjatok hozzá az értékeléshez pár képzeletbeli pontot.

Chris

ARÉNA

- Operation Flashpoint
- Tom Clancy's Ghost Recon
- Delta Force Land Warrior

TUDTAD-E, HOGY...

...a HK OICW névre keresztelt, és a programban is használható csodafegyver valóban létezik, és 2006-ra már hadrendbe is állítják? A rövidítés az angol Objective Induvidial Combat Weapon szavakat takarják, mely elnevezést nem véletlenül akasztották rá a pentagon emberei. A fegyver az amerikai hadseregben leggyakrabban használt 5.56-os kaliberű lőszerrel működik, amelyből táranként 30-at képes villámgyorsan és nagy hatékonysággal egy kinetikus eljárásnak köszönhetően a levegőbe engedni. A leginkább a Heckler & Koch G36-os karabélyéra emlékeztető pusztító különlegessége az, hogy a hátsó részében tárolható robbanótölteteket egy számítógéppel ellátott lézeres távolságmérő segítségével kilőve minden elbarikádozott ellenséget pillanatok alatt kiiktathat. Ugyanis elég csupán egyetlen pontos célzás vele, és az elsütést követően a robbanólövedék áthatol a vékonyabb anyagokon, majd ott robban, ahol azt a célpont legkevésbé várná: a feje felett.

...ha a játékban vállról indítható rakétavetőt használsz, akkor figyelned kell, hogy ne legyen mögötted senki? Ugyanis ha így indítod útjára a páncéltörő lövedéket, abból könnyen halálos baleset lehet.

...a játékban szereplő hősöket és küldetéseket könnyedén aktiválhatod, ha bemásolod a CD mellékletünkön található csalások közt megtalálható Unlocked_heroes és Unlocked_missions nevű XML kiterjesztésű fájlokat?

...a GR-hoz mellékeltek egy Igor névre keresztelt küldetésszerkesztőt, amelynek köszönhetően kedvünk szerint átalakíthatjuk a küldetések időjárással és napszakokkal kapcsolatos jellemzőit? Mindemellett bármilyen küldetést megtervezhetünk segítségével, akár a fegyverek tulajdonságát is átállíthatjuk.

...a játék mods/origmiss/sound/music könyvtárában WAV formátumban megtalálhatod minden egyes, a programban elhangzó zenét, amelyeket - ha kedved szottyan - akár lecserélhetsz a Rogue Spear dallamaira is?

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	5/5

90

PII450, 64MB RAM, 1GB HDD, D3D

BATTLE REALMS

StartBox

Kiadó: Ubi Soft / Crave Entertainment
Fejlesztő: Liquid Entertainment
web: www.battlerealms.com

Ritka, hogy egy frissen alakult fejlesztőcsapat első játékát akkora várakozás kísérje, mint a Battle Realmsét, amelyet már hónapokkal a megjelenése előtt az év realtime stratégiájának kiáltottak ki egyesek. Most sem csoda történt, csak a csapat alapítójának és vezetőjének neve jelentett garanciát arra, hogy valami nagyon érdekes dolog készül a Liquid Entertainment berkeiben. Ed Del Castillo talán nem ismert széles körben, de ha elmondom, hogy ő volt anno a Command & Conquer és a Red Alert fejlesztésének vezetője, később Sid Meierrel, majd Richard Garriottal dolgozott, mindjárt nagyobb lesz a tisztelet iránta. Ed azért alapította a Liquidet, hogy végre ő legyen a főnök, és kiélhesse a fantáziáját, megvalósíthassa minden ötletét egy játékban...

TIGRIS ÉS SÁRKÁNY (ÉS KÍGYÓ ÉS FARKAS ÉS LÓTUSZ)

A Battle Realms olyan középkori Távol-Keletre visz el, amelyik a valóságban sosem létezett, a különféle keleti népek mondavilágából, harcművészeti iskolák tanításaiból és B-kategóriás hongkongi kung fu-filmekből gyúrták össze. Klasszikus, heroikus keleti történetet játszhatunk végig becsületről, bosszúról, ármányról, nemesekről és háborúról. Hősünk Kenji Oja, a „Kicsi Sárkány" (Bruce Lee meg forog a sírjában...), hétéves száműzetés után tér vissza a szülőföldjére. Kenji apja a Kígyó klánjának vezetője volt, akit egy borús reggelen bökővel a hátában találták meg, és a gyilkosság gyanúja Kenjire terelődött (naná, hogy igaztalanul). Ebből kifolyólag a srác még most sem túl népszerű a vidéken, lévén apu halála után a klán a banditavezér Shinja hatalma alá került, aki szedett-vedett rablóbandává züllesztette azt. Velük szemben áll a Sárkány klánja, akik megtartották nemesi hagyományaikat, de ugyanúgy vidám háborúkkal ütik agyon az idejüket meg a szomszédaikat. Kenji beállhat a Sárkányokhoz, hogy felszabadítsa a vidéket, és egy birodalommá kovácsolja az összes klánt (már aki hagyja magát, aki meg nem, annak szabadon választott kimondhatatlan nevű harci technikákkal szétrugdalnia az arcát). Persze ott a sötét oldal kínálta út is, miszerint apu régi helyét átvenni a Kígyók élén, leigázni mindenkit, és addig gyakorolni a rémuralmat, míg boldogan él, majd meg nem hal. Így vagy úgy, két, 14 küldetésből álló hadjárat áll hősünk előtt, melyek során egészen biztosan belép a képbe két újabb rivális család, a barbár Farkas és a renegát mágusokból álló gonosz Lótusz klán. Fura mód ők csak multiplayerben lesznek játszhatók, az egy-

személyes mókában kizárólag az ellen szerepe jut nekik.

KÍNA-SZINDRÓMA

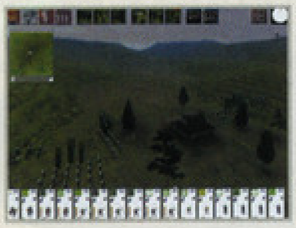
Az erőforrások kezelése, az építgetés-fejlesztés, a hátország menedzselgetése az RTS játékokban mostanában két fő irányba ment el: vagy a végletekig leegyszerűsítették, esetleg egy az egyben ki is hagyták a játékból, vagy borzasztóan túlbonyolították. A Battle Realms „élő" erőforrásrendszere meghökkentően jól sikerült: vegyíti a kettőt, kevés nyersanyagot alkalmaz, de azokat egyedülállóan rugalmasan, sokrétűen. Távol-keleti miliőről lévén szó, a rizs a legalapvetőbb nyersanyag, ezt a parasztjaink termesztik kinn a határban, és kajaként funkcionál, de az építkezésekért, egység-fejlesztésekért szintén rizzsel fizetünk. Második és egyben utolsó erőforrásunk a víz, szintén a parasztok gyűjtik a folyóból, és hasonló fizetőeszközként szolgál. A vizet azonban használhatjuk arra is, hogy öntözzük vele a szántóföldet, így a rizs gyorsabban nő, és nagyobb termést ad. Sőt, ha az ellen netán felgyújtotta volna a falunkat, parasztjaink a folyóról egyből az égő házakra hordják a vizet (másképp nem is lehet eloltani, szóval kétszer is gondoljuk meg a vízparttól távoli építkezést).

Gazdaságunk alappillérét a parasztok képzik (ha ezt netán Torgyán atyánk is olvasná, üdvözlöm, és támogatom a játék Nemzeti Alaptantervbe való bevételét). A parasztok automatikusan képződnek a lakókunyhókban, nyilván annál gyorsabban, minél több kunyhónk van, viszont annál lassabban, minél több az emberünk. Ez két dolgot eredményez. Egyrészt nincs demográfiai robbanás, nehéz elérni a maximális populációt, másrészt vert hadunk csonthalmain aránylag hamar újjá tudjuk építeni a sereget, hiszen ha a fél sereg kipusztult, az utánpótlás sebessége megkétszereződik. Ez nagyszerűen hangzik, de a gyakorlatban azért akad egy pici gond vele: az ellenségnek muszáj az írmagját is kiirtani, mert ha véletlenül életben marad akár egyetlen sánta paraszt is, az képes percek alatt új életet lehelni az egész klánba, mialatt mi mondjuk a térkép túloldalán a másik ellenséget gyepáljuk. A populáció-limitünk el-

2000

Shogun

Máig a legjobb „nagy hadsereges" stratégiai játék gyönyörű 3D-s megvalósítással, zseniális harcrendszerrel, egzotikus távol-keleti környezetben. Hangulatos, élvezetes, negatívumot józszerivel nem is tudok mondani róla. Ideje is lenne leporolni egy hadjárat erejéig...



2001

Kohan - Immortal Sovereigns

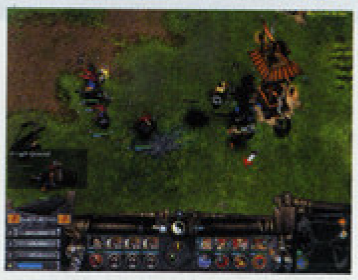
Kósza próbálkozás Koreából, hogy a már-már népbetegségnek nevezhető Starcraftlázat meglovagolják – csekély sikerrel. Közepes grafika, kevés eredetiség, lapos játékmenet... ha eddig nem felejtettük volna el, a Battle Realms biztos elfeledteti.

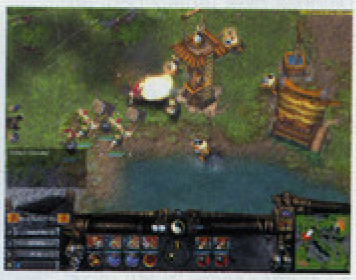
2001

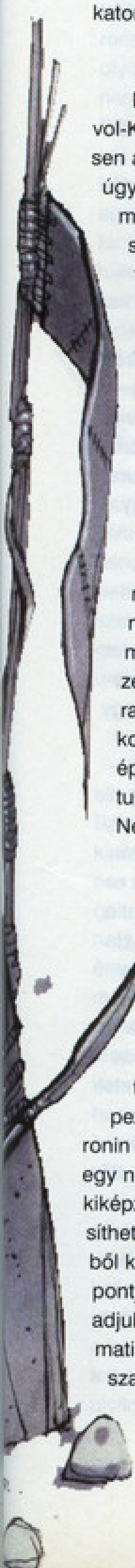
Hundred Swords

Gyengus manga Stracraftklón, 4-5 évvel ezelőtti színvonalon. Aki még emlékszik rá egy hónappal ezelőttről, annak nem kell különösebben bemutatnom (jómagam büntettem kemény 64 százalékra), aki meg nem, az örüljön, esetében a tudatlanság hatalom.

ső hallásra meghökkentően alacsony, mindössze 40 ember (van pálya, ahol még ennél is kevesebb), de nem kell megijedni, elég lesz, ez a játék nem több ezer fős ütközetekről, hanem elitkatonák összecsapásairól szól.







A HÉT SZAMURÁJ

Mivel az erősen idealizált Távol-Keleten vagyunk, természetesen az utolsó parasztlegény is úgy nyomja a harcművészeteket, mintha a Tigris és Sárkányból szalajtották volna – de ettől függetlenül érdemes őket tovább képeznünk „igazi" katonákká a különféle tréningépületekben. Mivel a hadsereg építése egyben csökkenti a termelőerőt, komoly dilemmák elé nézünk: vajon mikor érdemes katonákká alakítani a parasztokat, ezáltal lefékezni az építkezést és a terjeszkedést (mert a nemes szamurájt utólag persze nem fokozhatjuk vissza földművesnek). Aztán az a kiképzés sem olyan egyszerű, a parasztból három-négy lépcsőfokon át, ugyanennyi kiképző épületet végigjárva faraghatunk első osztályú katonákat. Nem ám felhúzzuk a megarambó-gyártó épületet, aztán onnan özönlik a klónozott szuperkatona... Szépen végig kell járni a ranglétrát mindenkinek, teszem azt, a parasztot először kiképezzük banditává, aztán a banditát átképezzük roninná, aztán négy ronin feláldozásával kaphatunk egy nekromantát és így tovább. A kiképzést jelentősen leegyszerűsíthetjük azzal, hogy az épületekből kijövő egységek „gyülekezési pontjaként" a következő épületet adjuk meg, így a kopaszok automatikusan végigmennek a teljes szamárlétrán. Igazán ütőképes sereget így komoly időbe és energiába kerül felállítani (a megtépázott hadat feltölteni szintén). Szinte minden katonánk erősen szakosodott valamilyen téren, de emellett univerzális is. Majd minden emberünk rendelkezik például közelharci és távolsági fegyverrel is, de vannak, akik ezenkívül még varázsolnak, esetleg direkt gyűjtogatásra alkalmas célszerszámaik vannak – nem lehet tehát egyértelműen „legjobbnak" kinevezni egy katonát sem, sikerre a különféle specialisták megfelelő arányú mixelése fog vezetni.

Az egyszerű alapokra épülő, mégis kellemesen komplex kiképzési rendszert még megbolondítják a BattleGearnek nevezett extra fegyverek, amelyeket általában külön épületben gyárthatunk (a Farkas és a Lótusz oldalán a varázslók állítják elő), és külön-külön aggathatunk rá egyes bakákra. Ezek általában egyszer használatos cuccok, például speciális nyílvesszők, vagy egyszeri, ám halálos sebzést okozó üvegkard. És hogy még mindig ne legyen vége, az egységeinket még tovább fejleszthetjük a harcokért kapott Yin és Yang pontokért. A Yin és Yang nagyjából a tapasztalati pontnak felel meg, csak nem az egyes harcoló katonák kapják, hanem a klán (a „jók", vagyis a Sárkány és a Farkas követői Yint, a „gonoszok", azaz a Lótusz és a Kígyó klánok Yangot kapnak), és mi dönthetünk afelől, hogy kinek-minek a fejlesztésére fordítjuk. Érdekes húzás, hogy annál több Yin/Yangot kapunk, minél távolabb csatázunk a falunktól, ez elég noszogatást jelent arra, hogy ne gubózzunk be, hanem terjeszkedjünk és támadjunk agresszívan (ugyanezt az irányt erősíti a védelmi épületek csekély (értsd: egy) száma is). Ha már itt tartunk: épületekből egyébként sincs túl sok, a játék csupán a parasztok kunyhóit, a különféle kiképző épületeket, istállót és őrtornyot mutatja fel. Az őrtorony igen jópofa, beleültethetünk bármilyen egységet, annak szépen megnő a látó- és lőtávolsága, ezenkívül a különféle klánoknál más-más extrát is kapnak (Lótuszék például teleportálni tudnak az őrtornyaik között). Mindezek felett állnak a Zen mesterek, akik mind hatalmas erővel és extra képességekkel rendelkező mitikus hősök (Kenji is egy közülük), érdemes rájuk erősen vigyázni, mi több, akár az egész stratégiánkat rájuk alapozni, a túloldalon feltűnőket pedig rövid úton likvidálni.

Tűzoltó és katona már lett a parasztokból, de hogy a poén igazán kikerekedjen, vadakat terelő juhász is lehet! A pusztákon ugyanis vadlovak kóborolnak, mi pedig kiküldhetjük derék peonjainkat, hogy befogják, majd betörjék őket (ehhez nem árt előbb istállót is építeni). Ha sikerült megszelídíteni a lovat, tulajdonképpen bármelyik (!) emberünk mellé odaadhatjuk, s az automatikusan lovas katonává válik, nő a kitartása (pontosabban szólva a lóé fogy a meneteléstől), a harci értékei (elvégre folyamatosan magassági fölényből üt), és a védettsége is (hiszen az ütések jó része szegény pacit éri). Paraszt mellé is adhatjuk, ha a termelés némi felpörgetésre szorul, hiszen a jó földműves lóval nagyobb adagokban tudja a faluba hordani a rizst meg a vizet, mint gyalog. Ha minden kötél szakad (és a Farkas klánnal játszunk) még kaja formájában is fel tudjuk használni a hátasokat, ami ugyan nem szép dolog, de az éhség nagy úr...

CSAPÁSOKAT ADUNK, CSAPÁSOKAT KAPUNK

Katonáink kiképzése és a hátország menedzselése hihetetlen jól és aprólékosan kidolgozott, azonban a harcmezőre érve már változik a kép. Az még hagyján, hogy embereinket nem tudjuk formációba parancsolni, elvégre nincsenek olyan sokan, hogy erre feltétlenül szükség legyen. Még az sem olyan vészes, hogy a futáson és a különleges képességek használatán kívül semmilyen extra mókára (teszem azt, láncolt utasítások, netán járőrözés, viselkedésmód megadása...) nem tudjuk rávenni őket. A nagy gond az, hogy bár a csaták forgataga borzasztó látványos, de a finomabb irányítás szinte lehetetlen, a harc nagyjából úgy néz ki, hogy bezavarjuk a srácokat a darálóba (sőt, általában mennek maguktól is), aztán reméljük a legjobbakat, a globális visszavonulónál kicsit is árnyaltabb parancsokat nincs sok esélyünk sikerrel végrehajtatni. A katonák meglehetős önállósággal rendelkeznek, maguktól kiválasztják az adott helyzetben legjobb támadási módjukat, és gyakorolják is bőszen a legközelebbi ellenségen. Igen, a legközelebbin, mert addig már nem jutnak el, hogy tán nem egy halálraítélt szerencsétlen felszeletelésébe kellene beszállniuk harmadiknak, hanem a mögött te három lépéssel vidáman íjászkodó arcot megrendszabályozni... De ne bántsuk a saját egységek irányításába besegítő AI-t, meglepően értelmes húzásai vannak, nem megy bele reménytelen üldözésekbe (főleg, ha az üldözött még lövöldözik is rá), az útkeresés is kvázi tökéletesnek mondható. Ha már az AI-nál tartottunk, az ellenfeleket irányító intelligenciára sem lehet különösebb panasz, hosszú idő kell a kiismeréséhez, és igen korrekten dolgozik, felderítőket küld, kipuhatolja a gyenge pontjainkat és azokra csap le, de csinált már olyat is, hogy látszat-támadással elcsalogatta a védőseregemet a falutól, és közben egy kisebb kommandóval lemészárolta a parasztjaimat (kisebb szépséghiba, hogy a csalogatás olyan jól sikerült, hogy egészen az ő falujáig kergettem a menekülőket, majd ha már ott voltam, porig is égettem mindent). A harcrendszer egyébként szépen kidolgozott, a kaotikus ütöm-vágomnak tűnő csaták mögött a program hatféle típusú támadással (ütő, szúró és vágófegyver, robbanás, tűz és mágia) és minden egyes egységtípus esetén ezek elleni külön-külön védelmi értékekkel számol. Katonáinknak a szokásos életerő mellett a kitartását is számon tartja a játék, ez a bunyó mellett a mozgástól is csökken (futástól meg szinte zuhan), pihenéssel pedig regenerálódik. Valameddig az életerő is visszanő magától, de a teljes gyógyuláshoz már speci egységek, a gésák áldásos tevékenysége szükségeltetik (vagy nagy trükkösen beküldhetjük a sérült fickót valamelyik kiképző épületbe, onnan ugyanis a katonák frissen-fiatalosan, teljes életerőn jönnek ki). Kicsit zavaró, hogy konkrét, számosított értékeket sehol sem láthatunk (még az egyébként korrektül megírt kézikönyvben sem), így érzés és tapasztalat kell, hogy vezesse a kezünket, és argus szemekkel kell figyelnünk a csatában, hogy kitanulhassuk, melyik katonánk sebez egy-két pixellel többet az ellenség életerő-csíkján. Az AI természetesen a pontos sebzés-, életerő-, kitartás- és páncélzatadatokkal felvértezve, terep- és egyéb módosítók ismeretében vág neki a bunyónak...

YIN ÉS YANG, AVAGY A LEGJOBB ÉS A LEGROSSZABB RÉSZEK

A Battle Realms igazi szépségét azok apró dolgok adják, amelyektől a játék világa nemcsak hogy él, de logikusan él. Ha például bevágtatunk egy szakasz katonával az erdőbe, jöttünkre felrebbennek a madarak az ágakról. Hangulatos kis grafikai sallang – gondolná az ember, aztán rájön, hogy ennek bizony komoly stratégiai jelentősége is van: a madarak miatt messziről látni lehet, hogy közeleg valaki az erdőben... Ugyanilyen hangulati elemnek tűnhet a katonák „unatkozó fázisa": ha nem adunk nekik parancsot, egy idő után elkezdenek tenni-venni, a bakák a kardjukat élezik, meditálnak – ez pedig, ahogy kell, időleges harci pluszokat ad nekik. Hegyes-völgyes zord tájakon barangolva az ember megcsodálhatja a szépen megrajzolt, hatalmas sziklatömböket – aztán nagy a meglepetés, amikor az ellenség ugyanezeket a sziklákat a fejünkre gurítja a hegytetőről! Hasonló aprólék az időjárás is: hatással van az egységek látótávjára, sebességére, a lőfegyverek és a muskéták hatékonyságára, de pl. esőben az ellenséges épületek gyújtogatása sem kimondottan hatásos, ellenben a rizs-termés szempontjából meglehetősen előnyös. És így tovább, megannyi olyan apróság, ötlet, amelyek hihetetlenül feldobják a játékot, és nem kis sikerélményt jelentenek, amikor rájövünk és kitapasztaljuk a hatásukat.

De... (miért, miért, miért kell a legjobb játék esetében is jönni

egy ilyen „de..."-nek...!?) Szóval ezek a jóemberek a Liquidnél megalkottak egy nagyszerű, innovatív erőforrás-szisztémát, változatos katonaképzési rendszert, harcrendszert, rittyentettek hozzá olyan 3D engine-t, amilyent még nem látott a világ, aggattak rá elképesztően jó és hangulatos grafikát meg hangokat (tényleg, ezeket még nem is dicsértem az egekbe!), és aztán fogták ezt a fantasztikus alapanyagot, és kis híján elcseszték az egészet a küldetésekkel... Első küldetés: fejlődj fel, vágd le az ellent. Második: fejlődj fel, vágd le az ellent. Harmadik: fejlődj fel... satöbbi. A küldetések, feladatok, pályák egy idő után kicsit (kicsit???) ellaposodnak, igazából csak az egyre újabb és nehezebb ellenfelek jelentik a változatosságot, de az elvégzendő feladatokat nem cifrázták túl. Mindenesetre magában a játékrendszerben van annyi lehetőség, rugalmasság, hogy egyhamar ne unjunk rá.

KÜLALAK: JELES!

Minden eddigi magasztalás ellenére még csak most jön a Battle Realms igazi ütőkártyája: a kivitelezés. A grafika természetesen mind a terep, mind az egységek terén 3D-s. A tájon ez olyan nagyon nem látszik, de erősen érezteti a hatását a játékmeneten: magasról a katonák messzebbre látnak, harcban a magassági fölény erősen kijön, és a katonáink kitartását is erősen megsínyli, ha hegymenetnek túráztatjuk őket. A kameramozgatás nagyon korlátozott, egy kis kameradöntési/zoomolási lehetőségünk van csak az egér görgőjével (huhh, mire erre rájöttem... lehet, hogy mégsem igaz a régi mondás, miszerint a tutorial meg a kézikönyv a gyengék fegyvere...?). Az alapnézet sajnos picit túl közel van a talajszinthez, sokszor jó volna többet átlátni a térképből (bár gondolom, ilyenkor a poligonok száma annyira megnőtt volna a képernyőn, hogy a játék óhatatlanul is lelassult volna), így nagyon sokat kell rángatni a kamerát – de a hotkey-k ügyes használatával ez azért áthidalható.

Az egységek és az épületek egyenesen gyönyörűek (főleg annak tükrében, hogy mennyire spórolósan kellett őket megalkotni: egy katona 250 poligonból áll), az egyes klánok harcosai jellegzetesek, hangulatosak és brutálisan jól néznek ki. A katonák animációja talán a legjobb, amit valaha ilyen stílusú játékban láthattunk. Csatában mindenki a klánjára jellemző harcművészeti stílusban küzd egészen káprázatos mozdulatokat bemutatva, ha a katonák fáradtak, összeroskadva vonszolják magukat, csata után a fegyverek véresek, a páncélok szakadtak ... A programban állítólag minden egységnek több, mint 280 egyedi animációja van – hát én nem számoltam utána, de erős a gyanúm, hogy nem túloztak vele. A gépigény szerencsére a 3D ellenére sem nőtt az egekbe, közepes gépen, jó videokártyával nem lesz gondunk a legparázsabb jelenetek közepette sem a sebességgel.

A játék teljes egészében nélkülöz mindenféle előre renderelt animációt, az összes be-, ki- és átvezető mozi a játék engine-jével készült. Na most: játék közben ugyan az engine fantasztikus látványvilágot nyújt, de a mozikban sokkal közelebb viszik a kamerát az akcióhoz, viszont új, részletesebb karaktermodelleket ehhez már külön nem gyártottak. Így az engine movie-k roppant gyengék (főleg a játék közbeni vizuális parádéhoz hasonlítva), darabosak, ormótlanok lettek... A zene és a hang viszont nagyon ott van a szeren! A szinkronhangok és az effektek fantasztikusak, a háttérzenét meg simán kiadhatnák külön audio CD-n, annyira hangulatos, elképesztően jól illeszkedik a játékhoz, és különleges atmoszférát teremt neki.

(M)ULTI, BETLI MEG ILYESMIK

Aki a két egyjátékos hadjárat alatt kellően megutálta a Lótusz és a Farkas klánt, multiplayerben végre átállhat a másik oldalra, hogy maximálisan hét felebarátját zúzza arcul, akikkel akár IP alapján, akár a GameSpy szerverén találkozott össze a neten (utóbbival voltak gondjaim, előszeretettel dobált ki a játékból, meg lassú is volt, mint a dög, remélhetőleg a játék európai megjelenésével (nov. 30) nyílnak a tengeren innen is szerverek). A multiplayer módok teljesen hagyományosak, tetszőleges szövetségi viszonyok közt ki kell irtanunk az ellent; annyi extra csavar jöhet be, hogy nem tudunk termelni, és a kezdőtőkénkből kell mindent kigazdálkodni, esetleg nem kell kipucolni az ellenséget, elég az épületeit lerombolni. Ha már a netnél tartunk, érdemes a sávszélességből arra is szorítani egy kicsit, hogy erősen felpatcheljük a játékot, anélkül hajlamos fagyogatni. Mintegy „bocsánatkérésül" a hibákért, a patch-eket a fejlesztők a BattlePack nevű kis csomagocskába rejtik, és tesznek mellé apró meglepiként néhány új multiplayer pályát, extra grafikát, miegymást.

A Battle Realms igazi gyöngyszem az RTS-játékok tengerében. Annyi újítást mutat fel, annyi felfedeznivalót kínál, hogy az ember elnézi neki az apró, ám annál idegesítőbb hibákat. Le a kalappal a liquides fejlesztők előtt, nagyszerűt alkottak! Ha esetleg ráérő idejükben összedobnának a már elkészült alapokra egy kiegészítőt új (sokkal változatosabb!) küldetésekkel, lehetőleg a single playerben a még „szűz" két klánt is játszható félként szerepeltetve... én nagyon megköszönném.

A szomorú realitás azonban az, hogy a Battle Realms nevet sajnos ez ideig egyetlen eladási toplistán nem láttam viszont, és Ed Del Castillóék most valószínűleg azon imádkoznak, hogy az európai megjelenés mentse meg a játékot attól a sorstól, amire pl. a Battlezone, a System Shock vagy a Neverhood jutott. Sajnos a túl sok eredetiséget, újítást felmutató játékokat sokszor nem érti, nem értékeli a szélesebb közönség... Távol álljon tőlem, hogy bárkit is vásárlásra ösztönözzek, de ez a játék szerintem megéri a pénzét.

Hancu

ARÉNA

- Battle Realms
- Shogun Total War
- Hundred Swords

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	5/5

PIII750, 128MB RAM, 600MB HDD

92

WIZARDRY 8

StartBox

Fejlesztő: Sir-Tech
Kiadó: EB World
Web: www.wizardry8.com

A Wizardry sorozat kezdete még a számítógépes hőskor hajnalába nyúlik vissza. Az igazat megvallva csak hatodik résztől (Bane of the Cosmic Forge) kezdve kapcsolódtam bele ebbe az őrületbe. Egy Amigás copy partyn (akkoriban ez a rendezvény még teljesen legálisnak számított) vettünk részt, amikor egyik ismerősünk 5 DD-s lemezen az orrunk alá dugta a Wizardry 6-ot. Akkoriban végeztünk Lázi barátommal a Dungeon Masterrel, s így ki voltunk éhezve valami igazán jó szerepjátékra. Álmunkban sem gondoltuk volna azonban, hogy ekkora hatással lesz ránk ez az EGA grafikával „büszkélkedő" játék. A Bane óriási siker lett, a szerepjáték-rajongók hónapokon keresztül nyüstölték a játékot, míg sikerült végigvinniük. Akkoriban még nem volt Internet, s a Guru is csak lemezmellékleten létezett (ha jól emlékszem, akkor Masellék készítettek is a Bane-ről egy rendkívül alapos kivesézést). Néhány év elteltével (pontosabban 1992. október 15-én) jelent meg a Wizardry 7 (Crusaders of the Dark Savant). Ez a dátum fordulópontot jelentett az életemben, hiszen négy nap leforgása alatt megszabadultam az Amigámtól, s megvettem első PC-s konfigurációmat (386DX-40, 80 MB HDD, 4 MB RAM, Realtek videokártya). Az első program, amelyet feltelepítettem természetesen a Wizardry 7 volt, s valósággal elaléltünk a csodálatos, 256 színű grafikán. A játékidőre sem lehetett egy szavunk sem, hiszen közel három hónap kellett, mire végigjátszottuk a játékot. Igazából ekkor kezdődött meg író pályafutásunk a Guruban Pellus mesterrel, hiszen az elsők között voltunk Magyarországon, akik végigjátszották a Wizardry 7-et, és az írásuk nyomtatásban meg is jelent.

Ezután óriási csend támadt a sorozat körül, néhány évig semmit sem lehetett tudni a folytatásról. 1999 elején viszont napvilágot látott néhány kép, mely visszahozta a reményeinket. Akkori szemmel nézve ezek a képek meglehetősen jól néztek ki, s az ígéretek szerint a játék meg is jelent volna 1999 karácsonyára. A fejlesztés azonban csúszott, s közel két évnek kellett eltelnie, hogy ez a nagyszerű program a boltokba kerüljön. Pontosabban egyetlen egy bolthálózat polcaira (EB World), mivel ők voltak hajlandók kiadni a játékot.

A hosszú várakozás azonban nem volt hiábavaló, a Wizardry 8 minden várakozásunkat felülmúlta, s akár nyugodtan nevezhetjük az év legjobb szerepjátékának. Igaz ugyan, hogy még csak két hetet volt lehetőségem (ez azonban napi 10-12 órát jelent) vele játszani, de ez is elegendő volt ahhoz, hogy egy szinten emleges-

1990

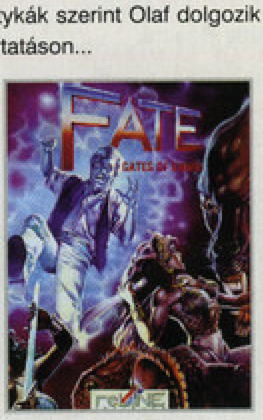
Dungeon Master

Minden idők egyik legjobb szerepjátéka. Valós idejű harcrendszere, négykarakteres csapata pillanatok alatt rendkívül népszerűvé tette. Négyféle osztály közül választhattunk (harcos, pap, ninja, varázsló), de lehetőségünk volt „átképezni" is a karaktereket. Több folytatása is volt (Chaos Strikes Back, Legend of Skullkeep), de a nagy elód szintjét egyik sem tudta elérni.

1991

Fate Gates of Dawn

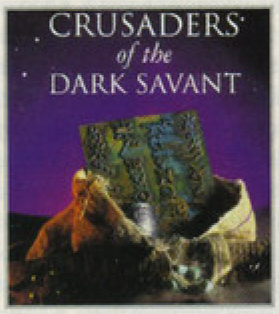
A Reline cég nagy klasszikusa, melynek megalkotása Olaf Patzenhauer nevéhez fűződik. Összetett játékmenete (négy különböző parti), hangulata és remek sztorija révén elévülhetetlen érdemeket szerzett magának a klasszikus szerepjátékok között. Sajnos csak Amigára és Atari ST-re készült el. A pletykák szerint Olaf dolgozik a folytatáson...



1992

Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant

A sorozat leghíresebb része, ez hozta meg a Sir-Technek az igazi hírnevet. A játék rendkívül nehéz lett, a fanatikus játékosok hónapokon keresztül küzdöttek azért, hogy befejezhessék. Az első Wizardry, mely 256 színű VGA grafikát kapott. A DOS-os változatot néhány év múlva követte a Wizardry Gold, mely a játék Windowsos változata volt.



2000

Baldur's Gate II. Shadows of Amn

A „modern kor" legjobb szerepjátéka. A Bioware cég bebizonyította, hogy igenis van igény a kiváló minőségű szerepjátékokra. Gyönyörű grafikája, lebilincselő története, pazar harcrendszere gyorsan népszerűvé tette, s ez az eladásokon meg is látszott. A rosszindulatú nyelvek szerint ez volt az a játék, mely kihúzta az Interplayt a kátyúból. A sorozatnak köszönhetően az RPG-k ismét reneszánszukat élik.

sem a másik nagy kedvenccel, a Baldur's Gate 2-vel.

GRAFIKA, ANIMÁCIÓK, ZENE

Sajnos a játék külalakján meglátszik a két év csúszás. A fejlesztők a játékmenetre koncentráltak, s a grafikai kidolgozás bizony a háttérbe szorult. Ez a grafika két évvel ezelőtt a nagyon jó kategóriába tartozott volna, ma azonban sajnos már nem állja meg a helyét a Quake 3 motorral felszerelt játékok mellett. A teljes 3D-s megjelenítés miatt a 3D gyorsítókártya elengedhetetlen a játékhoz, bár a gépigény még így is meglehetősen szerénynek mondható (P-II 233, 64 MB RAM, 8 MB-os 3D gyorsító). A szörnyek poligonokból épülnek fel, de ezek kidolgozására már nem maradt elég idő. Sebesüléskor ugyan megjelennek a testükön a vágások, de ez inkább csak jelzés értékű, arról tájékoztat minket, hogy milyen állapotban van az ellenfelünk. Változnak a napszakok is, s bizonyos helyeken még az időjárással is meggyűlhet a bajunk. A napszakok nemcsak dísznek lettek betéve a játéba, a történet szempontjából bizonyos fontos események megadott időben zajlanak (a temetőben éjszaka kísértetek támadják meg a csapatot, nappal nyugodtan mászkálhatunk).

Az intro botrányosan gyenge, jobb, ha mindenki gyorsan elfelejti, s inkább a játékélményre koncentrál. A zenével és a hangokkal nem volt semmi baj játék közben, szerencsére még hosszútávon sem vált idegesítővé a szörnyek morgása, szörcsögése. Az igazat megvallva a Wizardry 8-ban ezek a külsőségek nagyon gyorsan elvesztik a jelentősségüket, s a sorozat előző részeihez hasonlóan elmerülünk a szenzációs részletekben.

AZ IGAZI ÉRTÉK, A JÁTÉKÉLMÉNY

A Wizardry 8 játékélmény terén bizony nemigen talál méltó ellenfélre. Látszik, hogy a fejlesztők apait-anyait beleadtak a játékba, s nem fukarkodtak az ötletekkel. A játék minden percben tartogat valamiféle meglepetést, mely láttán elégedetten csettintünk, s nem bánjuk meg, hogy aznap is 10 órát töltöttünk a monitor előtt.

Azok a Wizardry megszállottak, akik megőrizték a mentésüket a Wizardry 7-ből vagy a Goldból (a Bane mentéseket a játék nem fogadja el) jókora előnnyel, s egészen más helyről indulnak. Az esetlen első szint helyett alapból ötödik szinten kezdenek, s bizonyos varázstárgyakat megtartanak. Nekem sajnos nem voltak meg a mentéseim, így kénytelen voltam újragenerálni a csapatomat. A Crusaderhez képest a karaktergenerálás jelentősen leegyszerűsödött, semmi sincs a szerencsére bízva, játszi könnyedséggel generálhatunk még Faerie ninját is. Összesen 11

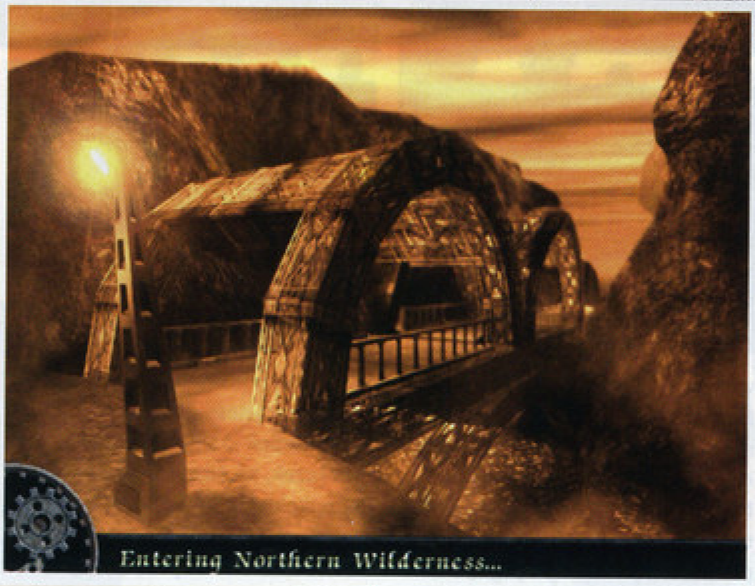
különböző faj közül választhatunk, itt nincs változás az előző részhez képest. A foglalkozások száma 15-re bővült, a hagyományos mesterségek mellett (szamuráj, szerzetes, mágus…) megjelent az ezermester (gadgeteer). Mondanom sem kell, hogy rögtön beválasztottam a csapatba egy ilyen karaktert is. Ezt a döntésemet nagyon nem bántam meg, azóta is az egyik leghasznosabb tagja a csapatomnak. Különleges képessége van a különböző kacatok összeszereléséhez, aminek eredményeképp roppant varázserővel bíró tárgyakat képes létrehozni. Ezeket aztán varázspontok felhasználása nélkül tudja használni, méghozzá a lehető legerősebb szinten. Így tulajdonképpen kaptam egy második varázslót, aki csak a staminája felhasználásával képes pusztító erejű varázslatokat előidézni. Különleges fegyvere az Omnigun, mely az ezermester szintjével együtt fejlődik. Bizonyos szintlépések után a gadgeteer táborozáskor továbbfejleszti a fegyvert, mely ezáltal „szintet ugrik". Lézerirányzékot rak rá, mely megvakíthatja az ellenfelet, ismétlőtárat szerel fel rá, melynek hatására két lövést is képes leadni egyszerre, a kavicsok mellett képes lesz dobótőröket és dartokat is kilőni. Mindenkinek ajánlom ezt a karaktert a csapatába, nem fogja megbánni. Kezdetben ugyan nem tűnik olyan hasznosnak, mint a harcos vagy a mágus, de magasabb szinten bizony már sajnálni fogjuk, hogy nem választottuk be a társaink közé. Hasonló a helyzet a bárddal is, aki szintén oszlopos tagja a csapatnak. Zenéjével sokszor megmentette már a csapat életét, sőt táborozáskor zenéjének hatására az életerő és a varázspontok sokkal gyorsabban regenerálódnak.

Nem maradhatott ki a játékból a sorozatra jellemző átképzés sem, bár ez a rész véleményem szerint jóval gyengébbre sikeredett, mint az előző részekben. Kasztváltáskor ugyanis nem ugrunk vissza első szintre, hanem egyszerűen továbbmegyünk azzal a különbséggel, hogy a következő szintet már az új foglakozásban érjük el. Véleményem szerint ezzel a megoldással elvették a játékosok kedvét a váltástól, hiszen az új foglalkozásban csak nagyon nehezen lehet szintet ugrani.

Szintlépéskor bónusz pontokat kapunk, melyeket tetszés szerint eloszthatunk az alaptulajdonságok (erő, vitalitás, bölcsesség stb.) és a képzettségek (kardforgatás, lőfegyverek stb.) között. Az alaptulajdonságokat csak szintlépéskor vagy varázstárgyak segítségével emelhetjük. A különböző képzettségeket viszont gyakorlással is fejleszthetjük. A Dungeon Masterhez hasonlóan az a képes-

A SIR-TECH KÁLVÁRIÁJA

A Sir-Tech a Wizardry 7 fantasztikus eladásai után (a sorozatból több, mint 5 millió darabot adtak el) újabb fejlesztésbe kezdett. A Jagged Alliance 2 rengeteg díjat megnyert, s úgy tűnt, semmi sem állhat a kanadai fejlesztőcsapat útjába. A gond csak az volt, hogy a forgalmazó az amerikai piacon elfelejtette kifizetni a cégnek az eladott JA2-k után járó jogdíjakat. Ezt a csapást a Sir-Tech nem igazán tudta kiheverni. A Wizardry 8 fejlesztése azonban már 1996 végén elkezdődött, s úgy gondolták, hogy a project még megmentheti a céget a pénzügyi csődtől. Sajnos azonban az előbb említett nehézségek miatt a fejlesztés elhúzódott, s a játék csak 1999 végére került olyan állapotba, hogy kiadót kereshessenek neki. A kiadók azonban nem láttak fantáziát a játékban, s egy sem akadt, mely kiadta volna. Végső kétségbeesésében a Sir-Tech az EB World nevű bolthálózattal szövetkezett. Egyedül ez a hálózat jogosult kiadni a Wizardry 8-at, ami sajnos azt jelenti, hogy az eladásból befolyó bevételek nem lesznek elegendők arra, hogy a cég fennmaradjon. Ez nagyon nagy kár, hiszen már megkezdődött a Jagged Alliance 3 fejlesztése, s készültek tervek a Wizardry 9-hez is. Jelen pillanatban nagyon úgy tűnik, hogy ezekből a játékokból nem lesz semmi, hiszen hivatalosan is bejelentették a fejlesztőcsapat feloszlását. Nagyon nagy kár ezért a patinás cégért, az Origin és Looking Glass után újabb nagy „öreg" tűnik el a süllyesztőben.



ségünk fog fejlődni, amelyiket használjuk. A nyolcadik részben újdonságként jelenik meg az osztályokra jellemző fő képesség is, mely 25%-kal nagyobb értéket jelent az adott karakternek (éppen ezért vagyok az átképzés ellen, mivel ezek az előnyök ilyen esetben elvesznek).

Kalandozásaink során számtalan NPC-vel találkozunk, köztük számos olyannal is, aki hajlandó beállni a csapatunkba (egészen pontosan 10 ilyen karakterrel találkozhatunk). A Wizardry 7 rajongók biztosan emlékeznek még Vi Dominára, aki az elsők között ajánlja fel valkűr képességeit a csapatnak. Karaktergeneráláskor hat helyet tölthetünk meg a csapatban, s kalandozásaink során a létszám további két taggal bővülhet. A hozzánk csapódó NPC-ket bármikor elküldhetjük, s bizony lesznek olyan területek, ahová ők nem tartanak a csapattal. Ilyenkor visszatérnek arra a helyre, ahol először találkoztunk velük, s ha ismét arra járunk, akkor újból felvehetjük őket a csapatba.

A Wizardry 7-ben megismert népcsoportok a folyatatásban is feltűnnek, sőt NPC-ként még a csapatba is felvehetjük őket. Csatlakozott már hozzám android szerzetes, T'Rang szamuráj, sőt még Umpani bárd is. Jó néhány ismerős karakterrel összefuthatunk kalandozásaink során. Megjelenik a színen Don Barlone, a Rattkinok keresztapja, aki bizony most is rosszban sántikál. A főgonosz Dark Savant is feltűnik, remélem, a játék végén végleg leszámolhatunk vele.

A városokban őrjáratok cirkálnak az utcákon, s harc közben bizony a segítségünkre sietnek.

Számos olyan NPC-vel találkozhatunk, akik nem állnak be ugyan a csapatunkba, viszont olyan tárgyakat árulnak, melyek nélkül nemigen boldogulnánk a vadonban. Ezektől az árusoktól, eléggé el nem ítélhető módon, lophatunk is. Egy ügyes tolvaj gond nélkül megkopaszt bármilyen árust. Ez remek pénzkereseti módszer, sőt pazar varázstárgyakat is elszedhetünk tőlük. Don Barlone-tól például el lehet csenni a Cane of Corpust, mely a Faerie ninját a leghatékonyabb harcosunkká teheti.

A HARCRENDSZER

A játék talán leginkább eltalált része. A harcrendszer körökre lett osztva, ami rendkívül sokat számít abban az esetben, ha ténylegesen ki akarjuk használni a nyolc karaktert. Választhatunk a fázisos vagy a folyamatos harcrendszer között. Az elsőben minden kör elején megadjuk a karakterünknek, hogy mit is csináljon, majd amikor elégedettek vagyunk a beállítással, elindítjuk a kört. Ekkor a karakterek sebességüktől függően szép sorban végrehajtják az általunk kiadott parancsokat. Persze a szörnyek sem várakoznak ölbe tett mancsokkal, szép sorban ők is betámadnak a csapatra. A folyamatos harc majdnem ugyanez, azzal a különbséggel, hogy itt nincsenek a körök egymástól elkülönítve, bármikor kiadhatunk új parancsot. Ez akkor hasznos, amikor bizonyosak vagyunk abban, hogy a szörnyek nem tehetnek kárt a csapatban, csak idő kérdése, hogy a verőlegényeink mikor pofozzák le őket (100. szintű kalandozó parti vs. 200 hangya). Újdonságként feltűnik a játékban a formáció, melyre jó, ha már az első pillanattól kezdve odafigyelünk. A szörnyek nemcsak szemből támadhatják meg a csapatot, előszeretettel kapnak oldalba, illetve hátba. Nagyon fontos, hogy a középen álló, kevés életerővel rendelkező varázstudókat megvédjük a harcosokkal, hiszen nélkülük a küzdelem meglehetősen kilátástalan. Érdemes a csaták helyét úgy megválasztanunk, hogy a rosszfiúk ne tudjanak körbevenni minket (a hátunkat vessük neki egy szik-

lafalnak, így egyszerre csak két-három lény ellen kell harcolnunk, s a gyenge fizikumú embereink sem kerülnek a szörnyek hatósugarába). A formáció harc közben is változtatható, bár ilyen esetben a karakter abban a körben nem tud mást csinálni.

A játékban közel 100 szörnytípus található, de ezeknek több alfaja létezik (denevérből eddig vagy négyfélét számoltam össze). Négyféle nehézségi szint létezik, a kezdőtől az egészen fanatikusig. Ez utóbbit nem igen ajánlom senkinek, mivel nem lehet menteni, s ha a csapat elhalálozik, akkor bizony a mentéseink is törlődnek. Ajánlott viszont hard fokozaton játszani, mivel ilyenkor a szörnyek jóval gyakrabban bukkannak fel a közelünkben, s így a csapatunk gyorsabban fejlődik. Azoknak sem kell elkeseredniük, akik nem szeretnek ennyit harcolni, hiszen túlerő láttán akár el is futhatunk a szörnyek elől (egészen addig futhatunk, míg a staminánk tart). Külön ki kell emelnem az ellenfelek mesterséges intelligenciáját. A megvakított szörnyek elmenekülnek, s csak akkor térnek vissza, ha már elmúlt róluk a mágia. Az ellenséges mágiahasználók ügyesen használják a varázslataikat, s eszük ágában sincs a harcosaink közelébe menni.

A MÁGIARENDSZER

Szinte egy az egyben visszakaptuk a Wizardry 7 varázslatrendszerét. Néhány új spell ugyan megjelent, de a szisztéma alapjaiban nem változott. Hat különböző osztályban tanulhatunk varázslatokat (tűz, levegő, mágia, föld, mentális, víz). Minden egyes megtanult varázslattal nő a pontjaink száma abban az osztályban. Nem árt tudni, hogy ha a tűzosztályban elhasználtuk az összes pontunkat, attól még nyugodtan varázsolhatunk a vízből. Minden egyes varázslat (még a sikertelenek is) növelik a képzettségünket abban a varázslóosztályban. Öszszesen négyféle varázslóiskolát különböztetünk meg (pszionikus, papi, alkimista, mágus). Egyedül a püspök képes arra, hogy mind a négy iskola varázslatait elsajátítsa.

Közel 90 féle varázslat kapott helyet a játékban, s bizony kevés olyan van, melyet ne használtam volna. A játékban minden spellnek megvan a maga előnye, s könnyedén találkozhatunk olyan szörnnyel, melyet csak azzal a varázslattal gyűrhetünk le. A mágiahasználat grafikailag rendkívül látványos, vitathatatlanul ez a program egyik legszebben kivitelezett része. Új varázslatokat a mágiahasználóink szintlépéskor vagy varázskönyvekből tanulhatnak.

A KÉPZETTSÉGRENDSZER

Közel 40 féle különböző képzettség határozza meg a karaktereink harci, kommunikációs és mágiahasználói képességét. Szintlépéskor ezekre is pakolhatunk bónusz pontokat, de egyszerre legfeljebb hármat. Igazán látványos fejlődést csak akkor érhetünk el, ha az adott képzettséget rendszeresen gyakoroljuk. A szerzetesek például soha nem lesznek jó pusztakezes harcművészek, ha állandóan fegyvereket pakolunk a kezükbe. A skillek maximum 100-as értéket érhetnek el, ezután viszont új képességek jelennek meg. Erre volt példa a Wizardry 7-ben is (Snake Speed, Reflexions...), ezeket felfejlesztve nagyon brutális karaktereket hozhatunk létre.

A VÉGEREDMÉNY

Számomra megszületett minden idők egyik legjobb szerepjátéka. Rendkívül hangulatos lett, s a kissé elmaradott grafikai megoldások ellenére is meglehetősen előkelő helyet foglal el a nálam kategóriájában a minden idők 10 legjobbja között. A készítők hozzávetőlegesen 120 óra tiszta játékidőt ígérnek, ami valljuk be őszintén, nem semmi manapság. Közel két teljes hetet töltöttem a játékkal, de már alig várom, hogy leadjuk a lapot, hiszen akkor újra belevethetem magam ebbe a varázslatos világba. Játék közben rendszeresen felbukkantak olyan részek, melyek a Wizardry 7-re emlékeztettek. Látszik, hogy a fejlesztők nem bíztak semmit a véletlenre, a Crusaders összes sikeres elemét áthozták a nyolcadik részbe. Érdekes módon ez egy csеppet sem zavart játék közben, sőt kifejezetten jól esett viszontlátni azokat az elemeket, melyek kilenc évvel ezelőtt oly sok örömet szereztek.

A Wizardry 8 minden szerepjátékos számára kötelező darab, de kiválóan alkalmas arra is, hogy azokat a játékosokat is bevezesse az RPG-k szépségébe, akik eddig még nem mertek belevágni hasonló műfajba. Természetesen ezzel nem ért véget a Wizardry 8 bemutatása, jövőre terveink szerint szeretnénk egy teljes végigjátszást leközölni. Addig is ajánlom a figyelmetekbe a CD-n található demót, mely valamit ugyan visszaad a játék hangulatából, de azért a teljes változat az igazi. Nagyon remélem, hogy ez a remek játék hamarosan nálunk is kapható lesz.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

ARÉNA

Baldur's Gate 2

Pool of Radiance 2

Wizardry 8

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	40/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

PII233, 64MB RAM, 500MB HDD, D3D

93

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.sir-tech.com
www.tk421.net/wizardry

SID MEIER'S
CIVILIZATION III
MORE CIV THAN EVER

A CIV III-ban lélegzetelállító csodákat hozhatsz létre, dicsőséget hozva népedre. Építs Piramisokat, a Kínai Nagy Falat vagy a Sixtuszi kápolnát! Használd hatékonyan a Föld szűkös erőforrásait, küzdj meg a globális felmelegedés problémájával! Győzd meg igazadról a többi nemzetet egy eddig még soha nem látott diplomáciai rendszer segítségével!

Mutass példát a világnak! A CIV III-ban életbevágó stratégiai, kulturális és katonai döntéseket kell hoznod. A végletekig próbára tesszük a képességeidet!

INFOGRAMES

© 2001 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Sid Meier's Civilization®, are U.S. registered trademarks. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks of Infogrames Entertainment. S.A. Firaxis Games is a registered trademark of Firaxis Games, Inc.

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY

COMANCHE 4

StartBox

Fejlesztő: Novalogic
Kiadó: Novalogic
Web: www.novalogic.com

1992-óta kísért a NovaLogic helikopteres játéka, a Comanche a PC-s szimulátorok piacán. A majd tíz évvel ezelőtt megjelent program egyedülálló technikai újításaival valamint arcade stílusú játékmenetével próbálta megnyerni az akkori szimulátoros társadalmat, továbbá a kevésbé „hard core" játékosokat. Emlékszem, milyen irigykedve figyeltem egyik barátom PC-jének monitorján (nekem akkor még Amigám volt) a dimbes-dombos terep felett kecsesen repkedő helikoptert és a hatalmas robbanásokat, amelyek akkor még szinte egyedülállónak számítottak. Sajnos azonban a szép külső már akkor is meglehetősen csúf belsőt takart. A játék nélkülözött minden realitást, és az akkor már piacon lévő Gunship 2000 mellett csak az akciójátékosok között aratott osztatlan sikert.

A voxelhegyek között cikázó Boeing-Sikorsky RAH-66 Comanche ez ideig még háromszor tért vissza (matematikában járatosabb olvasók most biztos nagyokat néznek, de ne felejtsük el, hogy volt egy Gold verzió is), ám igazából egyik sem tudta megközelíteni az első rész sikerét. A játék engine-je felett eljárt az idő, a konkurencia lassan behozta a hátrányát, már ami a vizuális elemeket illeti, és a sorozat már csak a hozzám hasonló régi motorosok emlékeiben élt. A Comanche 4. részéről alig egy évvel ezelőtt kezdtek szállingózni az első hírek, de a marketinggépezet csak két hónapja indult be igazán. Az internetes, szimulátorokkal foglalkozó oldalak megkapták az első screenshotokat és videókat, amelyek szinte hihetetlen látványt ígértek. Első látásra el sem hittem, hogy a képek valóban játék közben készültek – a fejlesztők eldobták a voxeles motort, és a cég életében először egy teljesen poligonos játékot fejlesztettek. Megmondom őszintén, hogy megmozdult bennem valami. Arra gondoltam, hogy a NovaLogic talán most végre összeszedi magát, és annyi gyenge próbálkozás után (F22 Lightning sorozat, F16 és MIG-29 szimulációk és persze a Comanche-ok) valami jó játékkal rukkolnak elő, mindannyiuk örömére. Csodálatos grafika, kellemes játékmenet, izgalmas küldetések… Sajnos, nem is csalódhattam volna nagyobbat.

KÉZIKÖNYV
azaz inkább füzet

Már akkor gondolhattam volna, hogy baj lesz, mikor az installálás közben a kezembe vettem a kézikönyvnek csak nehezen nevezhető (borítóval együtt!) 40 oldalas füzetet. A „Pilóták Kézikönyvének" harmada a helikopter irányításáról és az egyébként meglehetősen egyértelmű menük közötti navigálásról szól, a következő harmad a fegyvereket és azok használatát írja le pár sorban, az utolsó rész pedig egy-egy ábrával az ellenséges légi, földi és tengeri eszközöket mutatja be. A kézikönyv nem tartalmaz egyetlen számadatot sem. Nem tudjuk meg belőle sem a Comanche, sem az ellenséges helikopterek maximális sebességét, sem a saját támadó és légvédelmi fegyverek hatósugarát. Mivel a Comanche 4 hivatalosan akció-szimulátorként lett kiadva, ez feljogosíthatja a kézikönyv szerkesztőit és írót, hogy néhány irreleváns adatot megspóroljanak, de úgy gondolom, ezt talán egy kicsit eltúlozták.

INTERFACE, IRÁNYÍTÁS
még joystick sem kell

Az indítás és a szokásos intro után jól áttekinthető menü fogadja az egyszeri pilótát. Lehetőség van egy- és többjátékos mód indítására, elvégezhetjük a hardveres beállításokat és visszatölthetjük a mentett állásokat. Érdemes mindenkinek az opciós képernyőn kezdeni a játékot, ahol a legfontosabb a grafikai részletesség valamint a helikoptert irányító billentyűk beállítása. Gépünket irányíthatjuk joystickkal, ekkor lehetőség van tolóerő-szabályzó és oldalkormányok használatára is, valamint billentyűzettel és egérrel egyszerre. Érdekes módon a játék meglehetősen gyenge fizikai modellezése miatt nálam ez az utóbbi lehetőség vált be a legjobban. Újabb példa a Comanche 4 arcade jellegére, hogy alapbeállításban a first person shooterekből már jól ismert W-A-S-D gombokkal tudjuk a helikoptert előre, hátra, balra és jobbra terelgetni, az egérrel pedig a fegyverek célzását és magát a lövöldözést irányíthatjuk. Emelkedni és süllyedni a CTRL és a SHIFT gombok segítségével tudunk. Szinte gyerekjáték az egész, ha valaki már játszott Quake-kel, Rogue Spearrel, akkor pár perc alatt otthon érezheti magát a helikopter pilótafülkéjében is. Az alapvető irányítóbillentyűkön kívül talán még 5-6 gombot kell észben tartanunk, hogy teljesen úrrá tudjunk lenni a több mil-

1992

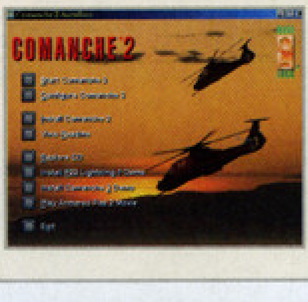
Comanche

Voxelhegyek, voxelvölgyek. Az akkori PC-ken is félelmetes sebességgel futó játék rögtön az élvonalba repítette a Novalogicot.

1995

Comanche 2

A PC-k egyre jobbak lettek, a Comanche 2. része viszont ugyanolyan volt, mint az első.



1997

Comanche 3

A PC-k még jobbak lettek, a Comanche 3. része viszont ugyanolyan volt, mint az első.

lió dolláros masinán. Ha a valódi Comanche irányítása is ilyen egyszerű lenne, a US ARMY tizenkét éves gyerekeket is alkalmazhatna.

GRAFIKA
végre valami pozitívum

Nos, igen. A játék legnagyobb erőssége, sőt, talán egyetlen erőssége a grafika. Habár a felbontás csak 1024x768-ban maximalizálható, még így is hihetetlen, micsoda vizuális élményben lehet részünk, ha megfelelően erős géppel rendelkezünk. A helikopter rotorja felszállás előtt hirtelen felkavarja a földről a port, majd a motion capture technikával készült irányító tiszt karjelzésének engedelmeskedve lassan elemelkedhetünk, és körberepülhetjük a bázisunkat. A felszállópálya mellett katonák gyakorlatoznak, autók köröznek, vagy a támadásra készülő harckocsi-szakasz éppen hadrendbe áll! A hegyek és völgyek rengeteg lehetőséget kínálnak a helikopteres harcmodor gyakorlására. Látszik, hogy a pályatervezők tudták, mi kell a pilótáknak. Lassan és alacsonyan berepülve valamelyik szurdokba a látvány igazán meggyőző tud lenni. A fák koronája elhajol a rotor keltette szélben, és kellően alacsonyan repülve újra csak felveri gépünk a port. Ha kirepülünk a tenger fölé, a vízen a tereptárgyak, a hajók és persze a helikopter is tükröződnek, sőt a fodrozódó hullámokon az árnyékok és a tükörképek a valóságnak megfelelően változnak.

A robbanások és a szétrepülő roncsok is szépek, az elsüllyedő hajók pedig még a víz alatt is láthatók maradnak, ha a kellően sekély part menti területen sikerül őket elkapnunk. A fegyverek indítása szintén szépre sikerült, bár itt, és máshol is hiányolom a helyi fényforrásos megvilágítást, azaz mikor a rakéta begyulladó motorja, esetleg a gépágyú torkolattüze megvilágítja gépünk oldalát. Persze mindezért magas árat kell fizetnünk, még ha nem is a játékprogramokat árusító üzletben, hanem a helyi hardveresnél. A Comanche 4-ben alapkövetelmény egy T&L egységgel rendelkező, legalább 32 MB memóriával rendelkező videokártya (a program természetesen GeForce vagy Radeon nélkül is elindul, de akkor még a szép grafikáról is le kell mondanunk – azaz nem marad semmi jó a játékban). A tesztgépen, egy 700 MHz-es Duronon, amelyben 256 MB RAM és egy GeForce2 MX is duruzsolt csak 800x600-ban kaptam elfogadható frame rate-eket, de azt is csak akkor, ha éppen nem támadtak rám minden irányból, és nem víz fölött voltam.

PATCH ALERT!

A megjelenése után egy nappal a NovaLogic már ki is adott egy javítócsomagot a játékhoz. A patch-hez ugyan nem jár ismertető vagy leírás, de elvileg a játék multiplayeres részén végez javításokat. Mérete 3 MB körül van, és letölthető a cég hivatalos oldaláról, valamint a jobb internetes játékportálokról.

A játék grafikája tehát újabb technológiai csoda csakúgy, mint annak idején az első Comanche volt megjelenésekor. Sajnos azonban a sok effekt és apró kis csoda hiába, hogy gyönyörű látványt nyújt, csak még jobban erősítette bennem az arcade érzést.

HANGOK
újabb csalódás

A Comanche 4-ben van zene... de arra már nem emlékszem, hogy pontosan milyen. A főmenü alatt szól, és annyira semmitmondó, unalmas és egyszerű, hogy miután kiléptem a programból, már el is felejtettem. Hiányzik belőle minden érzelem, és még csak véletlenül sem kell attól tartanunk, hogy feltüzeli a csatába induló hős helikopterpilótát. A '80-as évek közepén, Commodore Plus/4-en (bizony, nekem olyan is volt – kicsit már kezdem öregnek érezni magam) az ACE című repülős játékban 4 biten és 3 csatornán sokkal izgalmasabb zene szólt, mint most egy Sound Blaster Live!-on. Ott tényleg alig várta az ember, hogy a „pilótafülkébe" ülhessen.

Repülés közben a fegyverek ropogása szintén nélkülöz minden valószerű hatást, főleg igaz ez a fedélzeti gépágyúra, amelynek a hangja egyenesen idegesítő. Robbanások pufognak jobbról és balról, legtöbbször az sem derül ki, hogy ki lőtt és kire. Néha hallhatunk rádiózást is, a küldetésnek megfelelően előre generáltan, de hogy ki és minek küldi, arra legtöbbször nem derül fény. Egyedül a bázisról érkező néhány üzenetről tudjuk, hogy nekünk szól, mert kivételesen nem felejtik le róluk a hívójelünket.

JÁTSZHATÓSÁG, KÜLDETÉSEK
úgy gondoltam, ezek után már nem jöhet rosszabb, de mégis...

A szimulátorokban van egy nagyon fontos tényező, mégpedig a Situational Awareness, azaz a szituációs vagy helyzeti érzékenység reprodukálásának képessége. A valós életben a pilótának folyamatosan ismernie, éreznie kell a körülötte lévő teret: az ellenséges és a baráti gépek helyzetét, irányát, a fontosabb navigációs pontokat, a leszállópályák irányát és távolságát, valamint legfőképpen

saját helyzetét a harctéren. A jó szimulátor ezt az érzést úgy próbálja meg visszaadni a 2 dimenziós monitoron, hogy inkább kevesebb ellenséget vet be a hálószoba-pilóta ellen, és rádióüzenetekkel, 3D-s, vagy csak akár sztereo-hanghatásokkal, esetleg grafikai elemekkel próbálja meg felhívni a játékos figyelmét a veszélyre, a fontosabb tényezőkre. A Comanche 4 sajnos nélkülöz minden próbálkozást, hogy megkönnyítse a játékos életét a virtuális térben.

Kezdődik az egész az eligazításnál. Az összes információ, amit a küldetésről kapunk kimerül egy rövidke helyzetjelentésben, valamint az elsődleges és másodlagos célpontok megnevezésében. Nincs térkép, nincs felfegyverzési képernyő. A küldetés előtt még kapunk ugyan egy rövid intrót, ami egy kicsit segít, hogy képben legyünk, de rögtön utána a pilótafülkében találjuk magunkat. Jöhet a felszállás, majd az előre kijelölt navigációs pontok végigkövetése. Rájöttem, hogy az eligazítási képernyőt csak a legritkább esetben kell elolvasni: a küldetések ugyan meglehetősen változatosnak tűnnek (egy jacht megvédése a kalózoktól, terroristabázis megsemmisítése, az elnök autójának kísérete), a lényeg mégis mindig ugyanaz: lőjünk szét mindenkit, aki a radaron piros pöttyként jelenik meg, a kékekre lehetőleg ne tüzeljünk, és óvakodjunk a tereptárgyaktól. Ha menet közben elfogy a lőszerünk, elég csak leszállni valamelyik előretolt bázison (amelyek valahogy mindig pont útba esnek), és máris hipp-hopp feltankolják gépünket egy újabb adag Hellfire-rel és Hydrával. Érdekes módon az előre kijelölt útvonal mindig az ellenséges térség legveszélyesebb területei fölé viszi a gépünket. Vagy a parancsnokunk utál minket enynyire, vagy a terroristák hírszerzői ennyire profik, hogy tudják, mikor, merről érkezünk, és oda telepítik a legtöbb légvédelmi üteget.

A játékban kipróbálható hat hadjárat egyenként 3-5 küldetést tartalmaz. A hadjáratokon belüli küldetések lineárisan követik egymást: ha sikeresen végrehajtjuk az elsőt, jön a második és így tovább. Folyamatosan akár több hadjáratot is játszhatunk, igazából semmi összefüggés nincs közöttük. A sikeresen elvégzett feladat után jöhet a body count és a „jól megérdemelt" pontszám. Ha valaki ügyes, még a toplistára is felkerülhet.

Nagy dilemma elé kerültem a Comanche 4 tesztelésekor és értékelésekor. El kellett döntenem, hogy szimulátor vagy akciójátékként értékelem a NovaLogic legújabb alkotását. Mivel a cég folyamatosan szimulátorként hivatkozik rá, és a RAH-66 szerepeltetése is némileg komoly külsőt kölcsönöz a játéknak (a név kötelez), úgy gondoltam, hogy a jelenleg kapható többi helikopterszimulátorhoz mérem a programot. A pontszámokból és persze az ismertetőből már látszik, hogy a játék bizony nagyon leszerepelt. Ettől függetlenül, ha valaki az akciójátékos oldalról közelíti meg, a Comanche 4 akár még szórakoztató is lehet. Megszállott szimulátorosok messze kerüljék el, mert nagyot csalódnának benne, az akciósok és a stílussal most ismerkedők azonban adhatnak neki egy esélyt.

neuro
neuro@agria.hu

ARÉNA

Comanche 4

Comanche

Comanche 3

COOLINK
THE Cooling Engine
A név kötelez.
COOL 122+
CHIP
HUNGARY
BEST OF
2001
Bármilyen PPGA/FC-PGA Intel processzorhoz, bármilyen AMD Duronhoz,
maximum 1,7GHz-es AMD Athlonhoz (SocketA), bármilyen AMD Athlon XP-hez
vörösréz betétes borda
különlegesen kiképzett bordaprofil
• 21 lapkás alumínium hűtőborda vörösréz betéttel
• különlegesen kiképzett bordaprofil
• 60*60*25mm-es ventilátor, 6800fordulat/perc
• percnként több mint 1 m³ átforgatott levegő
• külön táp- és fordulatszámfigyelő csatlakozó
• ventilátor-védő rács
• 3 év garancia
COOL401
Socket478
COOL111+
Socket370/462
COOL111
Socket370/462
COOL122
Socket370/462
COOL132+
Socket370/462
COOL132
Socket370/462
COOL142
Socket370/462
COOL181
Socket370/
Socket462
www.coolink.hu
COOLINK
THE Cooling Engine
Minden márkanév, logo és szlogen a megfelelő cég tulajdona. Minden jog fenntartva!

MYTH III: THE WOLF AGE

StartBox

Fejlesztő: Mumbo Jumbo
Kiadó: GodGames
Web: www.mumbojumbo.com

1997 legvégén a Bungie valami forradalmian újat alkotott a valós idejű stratégiák már akkor sem kreativitástól híres piacán. Korát jóval meghaladva szinte teljes 3D-ben játszódó real-time stratégiát hozott létre, amelyben az akkori C&C-s szokástól eltérően nem a termelés és az egységgyártás, hanem a harc volt a középpontban. Maroknyi csapatunkkal a terep adottságait és különleges egységeink tulajdonságait kihasználva kellett győzelmet aratnunk a néha már-már reménytelenül nagy túlerőben lévő ellenséges hordák felett. Nehéz, szép és hangulatos játék volt, a maga korában szinte tökéletes. Egyetlen apró gond van csak. Az első rész megjelenése óta eltelt – nem tévedés - pontosan négy év, és ez valahogy nem látszik meg a most, 2001. novemberében megjelent harmadik epizódon. Talán a készítők a „ha nem romlott el, ne javítsd meg" elvet követték, az mindenesetre tény, hogy a négy éves alapkoncesszión az ég adta világon semmit nem változtattak! Na jó, azért ez így önmagában nem igaz, de hogy semmi jelentős újításról nem beszélhetünk, az egyszer biztos!

MINDEN A RÉGI!

Akik játszottak már a Myth sorozat bármelyik részével, itt is teljesen otthon fogják érezni magukat. A megszépült játékteret ugyanúgy szabadon forgathatjuk, közelíthetjük, távolíthatjuk, mint bármikor korábban. A műveletek legnagyobb részét szintén a már jól bevált egértrükkökkel hajthatjuk végre, csak néhány fogáshoz kell billentyűzetünket is segítségül hívnunk.
Nagyon szép az is, hogy valamennyi egységparancsunkat szabadon átkonfigurálhatjuk más billentyűre, csak tudnám, mért kellett a sok éve szabvány control+szám kijelölési módot, és a csapatok szokásos „csak leütöm a számot" kiválasztási szisztémáját felrúgni, ráadásul úgy, hogy ennek változtatására ne is legyen lehetőségünk. Nagyon idegesítő, mikor a beidegződött, szinte automatikus gombnyomásokra nem történik semmi.

A játékmenet is maradt a régiben. Kis csapatunkkal kóborlunk a lejjebb kifejtésre kerülő szép és változatos fantasy tájon, miközben megpróbáljuk a fel-feltűnő szörnyhadakat minimális veszteség árán túlvilágra küldeni. Igaz, van néhány új egység, mint a dárdás, vagy a törpe harcos, de ezek lényegében csak életerejükben és sebzésükben térnek el harcos illetve íjász hasonmásuktól, és mivel nem rendelkeznek semmilyen különleges képességgel, a játékmenetet sem befolyásolják igazán. Dicsérendő próbálkozás, hogy a már meglévő egységtípusok nem csak részletesebb, de teljesen új textúrákat is kaptak, és ha már ennyire nincs belső újítás a játékban, legalább a megújult külső egy ideig magára vonja figyelmünket.

GRAFIKA

Annak ellenére, hogy a játékhoz használt grafikus motor az 1999-es Myth 2 engine-nek erősen feltupírozott változata, a program mai szemmel is minden tekintetben meglepően szépnek mondható. Mind az ellenséges, mind saját karaktereink kidolgozása hi-

VÍRUSOS A MYTH3?

Akik Norton Antivirust használnak gépükön, meglepő riasztást tapasztalhatnak a játék telepítésekor, a program ugyanis közli velünk, hogy márpedig a bent lévő Myth 3 CD vírust tartalmaz. Szerencsére azonban ilyenről szó sincs, a riasztás téves, a vírusellenőrző következő frissítésében javítani fogják ezt az apró hibát.

hetetlenül részletes, és ezt túlságosan erős kamera-ráközelítéssel sem ronthatjuk el, mint az Empire Earth-ben, azaz a program csak addig enged zoomolni, amíg szép képet kapunk embereinkről. A másik látványos változás az előző részhez képest, hogy harcosaink és a szörnyek mozgása sokkal folyamatosabb és életszerűbb lett, bár azt azért még mindig nem sikerült megvalósítani, hogy a kardcsapásokkor a penge ne csak egyszerűen keresztülmenjen a szörnyön minden látható ellenállás nélkül, hanem láthatóan sebet is okozzon. A tereptípusok igen változatosak – sivatag, erdő, füves síkság, különböző épületek –, ráadásul az összes fedetlen helyszínt megcsodálhatjuk különböző napszakokban és változatos időjárási körülmények között. Bár nem láttam sok gyakorlati értelmét, igen látványos az éjszakai pályákon, hogy fáklyavivőink által biztosított fényforrás minden közelben lévő emberünknek szép szabályos árnyékot ad – az más kérdés, hogy e nélkül is tökéletesen látni a sötétben.

JÓL BEVÁLT JÁTÉKMENET

Egységeink tehát előre adottak, velük és az esetlegesen közben csatlakozó harcosainkkal kell kijelölt feladatainkat teljesítenünk. Építkezés, fejlesztés, nyersanyagbányászat nincs, a harc áll minden központjában. Azért, hogy az ezek közt eltelő időszakok se legyenek unalmasak, a játék sebességét bármikor megváltoztathatjuk: akár az eredeti tizenhatszorosára is növelhetjük, vagy felére csökkenthetjük. Harc közben természetesen érdemes ez utóbbival élni, bár az igazi profik, vagy multiplayer módra edzők legfeljebb egyszeresre viszik le a sebességet. Az előző rész öt fokozatával szemben most csak három nehézségi szint áll rendelkezésünkre, de ezeket most már küldetésenként is megváltoztathatjuk, azaz nem kell az egész játékot nehéz fokozaton végigjátszani, ha az első megmérettetésnél voltunk elég bátrak a hard feliratra kattintani. A legnehezebb fokozatot egyébként csak az IGEN nagy türelemmel és idővel rendelkezőknek ajánlom, rólam már közepes szinten is rendesen folyt az izzadság, miután kb. tizedik visszatöltésre végre befejeztem az adott pályát. Azért nem ártott volna egy gyorstöltés, illetve - mentés gombot rendszeresíteni, mert az embernek egy idő után nem sok kedve lesz a szép lassan előkúszó menüben huszadszor is a load game feliratra kattintani, majd végigvárni a megfelelő RAM mennyiség esetén pár másodperces töltésidőt.

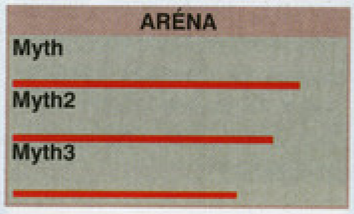
Azonban megéri küzdeni, mert valamennyi küldetés után, a minden részletet kimerítő akcióértékelést követően megismerkedhetünk a játék legerősebb részét képező történet következő epizódjával. A sztori megértéséhez nem szükséges az előző játékok cselekményének ismerete, mert a történések a Myth 1 előtt ezer évvel játszódnak. Ha lenne ilyen díj, a Myth3 a Max Payne mellett minden bizonnyal elnyerné a legjobb átvezetővel rendelkező játék címet. Az elbeszélt történet művészien megalkotott, fordulatos és izgalmas, az elbeszélő sejtelmes hangja és a háttérben illusztráció gyanánt megjelenő kódex-szerű képek nemkülönben tökéletesek. Ha kicsit hosszabb lenne, nyugodtan ki lehetne adni fantasy könyvként is. Ezzel szöges ellentétben az átvezető animációk még az öt évvel ezelőtti best of toplista közelébe se kerülnének. A minőségük egész egyszerűen kritikán aluli. Sötétek, unalmasak, a karakterek és a háttér kidolgozása is csapnivalóan rossz. Ezek mellett szinte természetes, hogy szájmozgás, vagy mimika nyomát sem látni. Az előző Myth részek esetében a gyenge, rajzfilmszerű átvezetőket szokták felhozni negatívumként, nem gondoltam, hogy a hibát így fogják „kijavítani".

ÉRTÉKELÉS

A Myth harmadik részébe a fejlesztők semmi jelentős újítást nem tudtak bepréselni, csak a kor technikai színvonalára hozták a második epizódot. Azonban a változtatások hiányának köszönhetően a jól bevált játékon nem rontottak el semmit, és bármilyen viccesen is hangzik, ez is pozitívum a korábbi Myth részeket tekintve. Mindehhez érdemes megjegyezni, hogy a harmadik epizód 2001-ben példátlanul rövid, mindösszesen tíz hónapos fejlesztési idő alatt készült el, ennek megfelelően a játék nem tartalmazza sem a megígért pályaszerkesztőt, sem a változatos többjátékos módokat. Van helyette tengernyi változatos bug - irányítástól kezdve a grafikán át a hang és a zene megszűnéséig minden -, amelyek listája sok-sok oldalra nyúlik, ezeket a közeljövőben megjelenő patch fogja orvosolni. Az egész dolognak nagyon olyan szaga van, hogy a kiadó elhatározta, hogy még 2001 karácsonya előtt piacra dobja a játékot. Ennek megfelelően azt mondom, inkább a többi mostanában megjelenő, újdonságokat és láthatóan sok munkát tartalmazó programokat részesítsük előnybe, nehogy a kiadó az eladásokon felbuzdulva egy a Myth 3-mal teljesen megegyező negyedik részt készíttessen el...

Greg5

ARÉNA



GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	10/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	10/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P400, 128MB RAM, 700MB HDD

75

BALLISTIC

StartBox

Fejlesztő: Grin
Kiadó: Xicat Interactive
Web: www.xicat.com

Öt-hat évvel ezelőtt az arcade autóverseny stílusról mindenkinek a játéktermi, óriásképernyős, kormánnyal felszerelt játékgépek jutottak volna az eszébe. A Screamer 1 és egyéb PC-s próbálkozások a maguk kis szoftver renderelésükkel a nyomukba sem tudtak érni az Daytonás és Sega Rallys csodagépeknek. Aztán telt-múlt az idő, megjelentek az első és másodikgenerációs 3D-s gyorsítókártyák, és ezzel együtt a látványosságra alapozó, csillogó-villogó autóversenyek egész garmadája özönlötte el a PC-s piacot: Rollcage, Motorhead, Powerslide, hogy csak a jobbakat említsem. Miután a programozók kiélték magukat az új hardware-ek biztosította lehetőségekkel, hosszú csend következett a játékpiac e részében. Most viszont, a Radeonok és Geforce 3-ak idején a fejlesztők - úgy látszik - meg szeretnék mutatni ezeknek az újabb boardoknak a képességeit is, és egyre-másra jönnek az újabb és újabb, a valósághűséget háttérbe szorító, arcade autóverseny-fejlesztésekről szóló bejelentések, melyek közül a Ballistics készült el elsőnek.

A játék, ahogy az ennél a stílusnál elvárható, kihasználja az új Geforce 3-as kártyák lehetőségeit. Mielőtt azonban a grafika részletesebb taglalásába belemennénk, előbb a nem túl összetett játékmenetről beszélek. Sok szimulátor-rajongó nem tud megbarátkozni a sebességmániákusoknak készült ilyenfajta programokkal mondván, hol van ott életszerűség, ahol a száznyolcvan fokos kanyart háromszázzal vesszük be. Akik ebbe a csoportba tartoznak, talán ne is olvassák tovább a cikket, mert a Ballisticsben a kanyarokat akár 1000 km/órás sebességgel is teljesíthetjük, ugyanis a hasonló arcade versenyek amúgy sem összetett játékmenetét ezúttal tovább egyszerűsítették. A megmérettetés nem nyílt terepen, hanem mágneses mezővel bevont, közepes átmérőjű, össze-vissza kanyargó csövekben zajlik, a motorokhoz hasonló járművek pedig pár centivel a mágneses mező felett lebegnek. A kanyarodással nincs semmi gond, ugyanis motorunk automatikusan alkalmazkodik a cső ívéhez, tehát ilyen jelentéktelen dolog a legkisebb mértékben sem lassítja le száguldó járművünket.

Ennek értelmében kizárólag a gázt nyomva végig lehetne menni a pályákon, ami azért valljuk be, így önmagában hagyna némi kívánnivalót maga után játékmenetet tekintve, éppen ezért dolgunk megnehezítésére a csövek tele vannak buktatókkal és utunkat álló torlaszokkal. Az aka-

dályok szerencsére mindig piros színben pompáznak, így már messziről kiszúrhatjuk őket. Ezen felül a Rollcage-hez hasonlóan különböző ideiglenes előnyöket biztosító, száguldás közben felkapható powerupokkal segíthetjük győzelmünket. Ezek a bónuszok mérsékelt kreativitásról adnak számot a készítők részéről, a három felszedhető powerup - gyorsítás, pénz, motorhűtés - a legjóindulatúbban fogalmazva is viccesen kevés.

JÁTÉKMENET - SEBESSÉG

Namármost akkor adott hét, több kilométeres csőpálya, amelyekben kizárólag az akadályok kerülgetésére és a powerupok felszedegetésére kell koncentrálnunk. Ez nem tűnik túlságosan izgalmasnak; ami mégis azzá teszi, hogy mindezt egészen hihetetlen sebesség mellett kell megtennünk. Már alapmotorunk végsebessége is biztosítja, hogy egyetlen pillanatra se vegyük le szemünket monitorunkról, nagyon kell koncentrálni, ha nem szeretnénk semminek sem nekimenni. Az igazi meglepetés csak akkor ért, mikor kipróbáltam az

1998

Motorhead

Teljes játék PC Guru 2000/8

Szívem csücske ez az autóverseny. Blade Runner-szerű környezetével, gyönyörű grafikájával és változatos pályáival máig az egyetlen, több éves ilyen jellegű játék, amelyet elővESZek néha.

1999

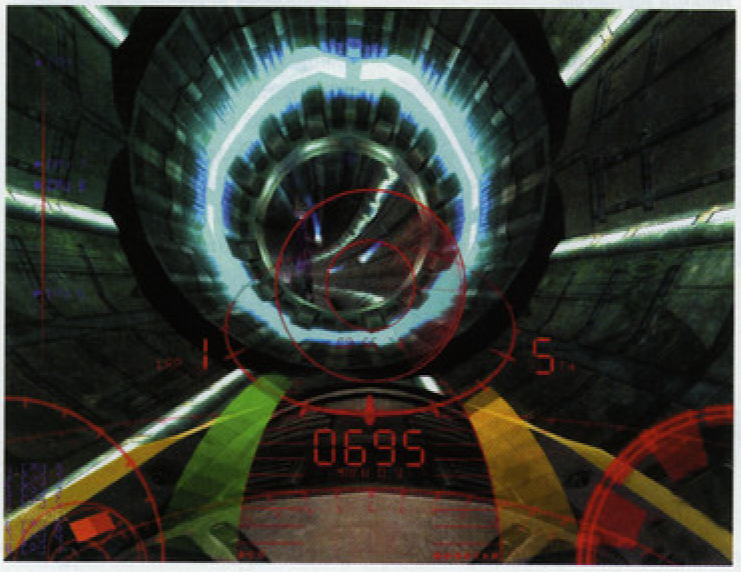
Rollcage

Átfordulható, falhoz tapadó autói, a maga idejében igen jó grafikája, valamint egész jó zenéje emelte ki nagyszámú riválisai közül. Gyakorlatilag mindent tud, amit a Ballistics, csak a pályák nyitottabbak, na meg a grafika gyengébb.

1999

Racer

A LucasArts egyik jobban sikerült Star Wars átirata. Az első filmben látható gondolaversenyzést próbálhatjuk ki benne közepes grafika, de a környezetnek köszönhetően jó hangulat mellett



első utamba kerülő speed nevezetű bónuszt, és sebességem pár másodperc alatt az ötszörösére nőtt! Mindez nem csak az ezt mérő műszer segítségével tapasztalható, egyszerűen leírhatatlan, milyen iramban húztam el minden mellett. Volt, hogy azt sem láttam, a pálya melyik részén vagyok, sőt 3000-hez közeledve már sem az akadályokat, sem a cső kanyarjait nem lehet látni - azt hittem, mindjárt hiperűrsebességre váltok. Ember legyen a talpán, aki ilyenkor is ki tudja kerülni a pályát tarkító betonfalakat. Az én ámokfutásaimnak is leggyakrabban ezek vetettek véget, ilyenkor tapasztaltam, hogy bizony nem jár büntetlenül a sok száz kilométer/órás sebességgel való ütközés. A jármű motorja nemcsak a magas sebességtől, de az ütközésektől is felhevül, ami ugyan nincsen kihatással tulajdonságainkra, de bizonyos szint után egyszerűen felrobbanunk, és kezdhetjük elölről a versenyt. Éppen ezért nem árt néha lehűtenünk motorunkat az erre rendszeresített gombocskával, amelyik mellesleg egyszersmind enyhe lassítás gyanánt is szolgál - ha még nem említettem volna, járművünkön nincs igazi fék... Ezeket figyelembe véve érdemes nem teljesen elhasználni a plusz sebességet biztosító bónuszokat, bár nehéz ellenállni a korlátlan sebesség csábításának, inkább próbáljuk megtalálni azt az iramot, amellyel még éppen ki tudjuk kerülni a gyakran nagyon gonoszul elhelyezett akadályokat. A második nehézségi szinttől kezdve ütközés esetén elszakadunk a pálya mágneses mezőjétől, így saját kezűleg kell visszahelyeznünk járművünket a megfelelő ütemben aktivált tapadás/elszakadás gombbal - nem bugról van tehát szó, mint többen gondolták.

KÖRNYEZET

Eleinte nagyon zavart, hogy a száguldás szinte csak mindenféle színben villogó csövekben folyik, amelyekből csak néha tekinthetünk ki egy-egy hosszabb-rövidebb oldalsó ablakocskán. Hiába elképesztően látványos a sok ezer poligonból és színből álló kavalkád, azért valami hasonlóan lenyűgöző külső helyszínnek - jövőbeli városok - jobban örültem volna, mert így a hét, elvileg teljesen különböző környezetből csak nagy ritkán látunk bármit is.

A hét pályát fokozatosan ismerhetjük meg az egyre nehezedő fokozatokon elért jó teljesítményünk után. A győzelmeinkért kapott összegből, valamint a pályán összeszedegetett pénzből több részben fejleszthetjük motorunkat, jobb végsebességet, tapadást, hűtést stb.-t elérve ezzel. Szükség is van a fejlesztésre, mert míg a legkönnyebb fokozaton vagy ütközésnek köszönhetően felrobbantam, vagy úgy nyertem meg a versenyt, hogy a fél mezőnyt lekörőztem, addig a két magasabb szinten már a játék határozott kihívást jelent, ezeken nem fogunk továbbjutni gyakorlás nélkül. Hálózatos és internetes játékra is van lehetőség, de az elágazásokat nélkülöző pályák és a Castle Wolfenstein zseniális többjátékos módjának köszönhetően inkább a singleplayert erőltessük.

EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ

Egy kicsit gondban vagyok a játék értékelésével. Tény, hogy a program nem sokkal több, mint technológiai demó. Mégis a hihetetlen sebességgel párosított gyönyörű grafikára több héten keresztül nem tudtam ráunni, bár az is igaz, hogy a Ballisticset csak az Empire Earth és a Myth3 küldetései közötti pihenésképp használtam. Lehet, hogy a karácsonyi nagyágyúk kereszttüzében nem pont ennek a játéknak fog a nagyközönség esélyt szavazni, de azért azok a szerencsések, akik a karácsonyfa alatt Geforce 3 kártyát találnak, nyugodtan kipróbálhatják videokártyájuk képességeit ezen a játékon is.

Greg5
greg5@freemail.hu

ARÉNA

- Motorhead
- Ballistics
- S.C.A.R.S

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	10/15
JÁTÉKÉLMÉNY	37/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	5/5

85

PII400, 128MB RAM, 600MB HDD

4X4 EVOLUTION 2

StartBox

Fejlesztő: Terminal Reality
Kiadó: GOD Games
Web: www.4x4evolution.com

Előirat: akik a Screamer 4x4 és/vagy az Insane realisztikusságán „nevelkedtek", azoknak azt javaslom, hogy lapozzanak, mert az alábbi sorok számukra szentségtörésként hathatnak…

Szeretnél több mint 100-féle terepjárót vezetni? Kedved lenne 30 pályán, a legkülönfélébb terepviszonyok között próbára tenni a tudásodat? És az sem baj, ha mindez nem szimulátorköntösbe van bújtatva? Akkor az Evo2 a Te játékod!

MINDEN SZINTEN SZINTE MINDEN

Mikor az előzetes híranyagokban ezeket a számadatokat olvastam, megmondom őszintén, nem igazán hittem, de a teljes játékot látva rá kellett jönnöm, hogy kishitű voltam. Valóban száznál is több sárdagasztóból választhatunk, amit kilenc nagy autókonszern „dobott össze": Chevrolet, Dodge, GMC, Infiniti, Jeep, Lexus, Mitsubishi, Nissan és Toyota. Vannak köztük olyanok, amelyek Európában is népszerűek (Toyota RAV4, Mitsubishi Pajero, Grand Cherokee), vannak amerikai piacra szánt dzsipek (Dodge Ram, Chevrolet TrailBlazer), és különlegességeket is találunk a listában: Infiniti QX4 vagy Lexus LX 470. Mindegyik autóról részletes bemutatót kapunk; ez igen színvonalasra sikerült. Természetesen megtekinthetjük magát az autót (egytől egyig tökéletes autóformákkal találkoztam), fel vannak tüntetve a menetteljesítmények (lóerő, forgatónyomaték, max. sebesség, önsúly, méretek stb.), tehát ez a rész adatbankként is kiválóan használható. A belső nézet megrajzolására idő és akarat sajnos már nem jutott, ezért a legjobb esetben is marad a motorháztetős nézet (ne legyünk igazságtalanok, ennyi autó műszerfalát szinte lehetetlen elkészíteni), de ezen kívül még rengeteg kamerából vezethetünk. A járgányok közt különbséget lehet tenni, de épp csak annyira, amennyit az arcade kategória „engedélyez". A legszembetűnőbb eltérések gyorsulásban, húzóerőben vannak, ám ezt leszámítva az autók közel azonosan viselkednek. Ezen még lehetett volna finomítani, mert vezethetőségre nincs sok eltérés a hátsókerék-meghajtású és az összkerekes járművek között. Ugyanúgy kanyarodnak, az előbbi még teljes gázadás esetén sem tolja ki oldalra a hátulját. Az autók külsőleg nem sérülnek (a magyarázat ebben az esetben nem a programozók hanyagságában keresendő, hanem a licencszerződésben, mivel sokkal több pénzt kellett volna fizetni, hogy törhetők legyenek, sőt néhány gyártó pedig az anyagiaktól függetlenül egyszerűen nem is adta volna oda a jogokat), és az ütközések a belső tulajdonságokra sincsenek hatással, szóval megvalósultak az örökéletű négykerekűek (ej, de szeretnék én is egy ilyet a mindennapokra…). Az autók hangjait is eltalálták (nincs szebb muzsika a V8-as duruzsolásánál), de leginkább a hangeffektek ragadtak magukkal: az ütközés az útjelző táblákkal, a kerítéssel, a víztócsák csobbanása, a munkagépek, a vonatok zaja mindmind a való életből köszön vissza.

Az összes pályát érdemes végigzongorázni, mert mindegyik külön egységet képez, nincs két egyforma. Van havas táj, homoksivatag, tengerpart, sziklás hegyvidék, esőerdő, közút, katonai bázis és még hosszasan lehetne sorolni. A készítők kreativitása dicséretet érdemel. Azonban azt is meg kell említeni, hogy vezetés szempontjából nincs túl sok eltérés köztük, az autók nagyjából ugyanúgy viselkednek a sivatagban és a havon is. Utóbbi esetben elinduláskor a kerekek nem találnak fogást, de ezzel ki is fújt, a későbbiekben azonos tapadásra számíthatunk. A többi útviszony között még ennyi eltérés sincs, ami mindenképpen hiba, még ha arcade játékról is van szó.

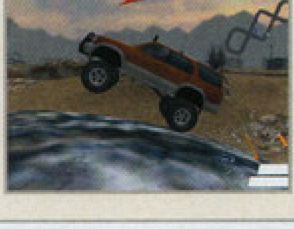
Rendkívül tetszett a karriermód. A kezdő tőkeként kapott 30 ezer dollárból természetesen csak a gyenge autók közül válogathatunk, de a versenyek során kapott pénzjutalmakból fejleszthetjük a

1997
Test Drive: Off Road
Test Drive – a hozzá értőknek a név mindent elárul, a karaktert is kár pazarolni rá.

1997
Monster Truck
A szánalmas grafika meg is pecsételte a program sorsát, pedig az elgondolás jó volt.

1998
Monster Truck Madness 2
A folytatás sokkal szebb lett, továbbá a többi összetevőn is csiszoltak, emiatt szívesen áldozott rá az ember pár órát.

1999
4x4 Evo
Alapvetően nem volt rossz, de az egy időben megjelenő Screamer 4x4-gyel és az Insane-nel nem tudta felvenni a versenyt.



verdát (rengeteg tuning cucc közül lehet válogatni), vagy ha gyűjtögető életmódot folytatunk, akkor akár új, jobb terepjáróra is befizethetünk. Jó néhány szériában lehet indulni (az ellenfelek erősségében és a pályák nehézségében vannak eltérések), de missziókat is végrehajthatunk, amelyekben a sikeres küldetésért szintén pénz jár. A versenyek után aztán az autót is lemoshatjuk, amiért még fizetni sem kell :).

HIÁNYCIKK

Bajom mindössze két dologgal van, de ezek olyan súlyúak, hogy külön-külön is jelentősen lerontják az összképet. Az egyik a mesterséges intelligencia (pontosabban annak hiánya). Az ellenfelek teljesen idióták: egymásba mennek, összeakadnak, állandóan ütköznek, ha nekimegy mondjuk egy fának, visszatolat, és nyílegyenesen megint nekiront, majd amikor ezt hatodszor is megcsinálja, megunja, és kikerüli... Nem bánnak kesztyűs kézzel a játékos autójával sem, mintha mágnes vonzaná egymáshoz a kocsikat, nem lehet nyugodtan megtenni 10 métert sem. Persze a játék stílusába némi lökdösődés beleférne, de ez azért túlzás. Aztán még az is furcsa volt, hogy a nehezen megszerzett előnyt egy pillanat alatt behozzák, irreálisan gyorsan utolérnek. Ez fordítva is igaz, tehát ha én maradok le, akkor is rövid idő alatt együtt van a boly, szinte megvárnak. Mintha a gép arra törekedne, hogy mindvégig együtt legyen a csapat, senki ne szakadjon le, vagy húzzon el.

A másik gondom az autók mozgása. A két- és négykerékhajtás, illetve az útviszonyok érzékelhetetlen különbségéről már szóltam, ezen kívül még az autók valószerűtlen tapadását kell megemlítenem. Egyáltalán nem csúszkálnak, bármilyen éles fordulót lehet tenni, rögtön egyenesbe állnak. Emiatt az ellenkormányzást nyugodtan el lehet felejteni, mert felesleges. Az ugratások jók (bár picit eltúlzottak), a leérkezések elmennek, a karosszéria kanyarban való bedőlése viszont hiányzik.

Ha ez a két negatívum számodra nem lényeges, akkor tudom ajánlani az Evo2-t, már csak a hosszú játékmenete miatt is. Sajnos átlag feletti hardware szükséges hozzá: PIII-800 és GeForce2 GTS-sel 1024x768-ban a maximális részletesség meg sem kottyan neki, de 32 megás videokártya alatt mintha elvágták volna (Celeron 450 + TNT1 = 640x480-ban minden opciót kikapcsolva, nulla ellenfél mellett épp, hogy csak eldöcög).

Tasnádi Zoltán

Utóirat: a viszonylag magas pontszám a program összetettségének szól!

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.godgames.com
www.terminalreality.com

ARÉNA

Monster Truck

Test Drive: Off Road

4x4 Evo2

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	25/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5
	79

P633, 128MB RAM, 1.2GB HDD, D3D

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

StartBox

Fejlesztő: Warthog
Kiadó: Actualize
Web: www.rallychampionshipxtreme.com

Meglepően sokan érdeklődtetek az Xtreme-mel kapcsolatban, ezért úgy gondoltuk, készítünk egy kis értékelést róla. Fél oldalnál azonban nem ér többet, mert pont a játék lényegét nem sikerült megvalósítani.

Mi kell egy jó arcade rallyhoz? Szép és gyors grafika, jól megszerkesztett pályák és könnyen kezelhető autók, amelyeket élvezet irányítani, jól lehessen csúsztatni („csapatni"). Szerintem nem olyan nagy kérés ez. Ezek szerint mégis. Az első két követelménnyel nincs gond, sőt, átlagon felüliek, ám a harmadik tényező kifogott a készítőkön. Az autók mintha sínen futnának, semmi oldalirányú mozgás vagy kitörni akarás (pedig ennek a műfajnak ez az értelme!). Próbálkoztam a belendítéssel, hogy már a kanyar előtt az ívnek megfelelő pozícióban legyek, de hatástalan maradt, egyik autó sem reagált az ilyen ínyencségekre. Egyedül akkor lehet rally autóhoz méltó mozgást kicsikarni belőle, ha kanyarodás közben nyomom a féket, de hát ez nonszensz. A fizika egyetlen élethű része a borulás, de az nagyon. Amikor csak pörög az autó, és a hatodik szaltó után végre megállapodik, az oltári jó. Viszont a programnak ez csak nagyon kis része, amely nem feledteti a hiányosságokat.

Igazán kár érte, mert minden jelentős márka benne van, a kis Citroen Saxótól kezdve a Seat Ibizán és a Subaru Impreza WRC 2001-en át a legendás Audi Quattróig bezárólag (28 autó szerepel a játékban).

A jó alapot belső tartalommal kellett volna megtölteni, akkor talán sikerre számíthatott volna – így sajnos nem. Ha igazán élvezetes arcade rallyval szeretnél játszani, akkor a Colin McRae Rally 2.0-t ajánlom.

Tasnádi Zoltán

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	18/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	9/15
ÖSSZHATÁS	2/5
	64

P450, 128MB RAM, 650MB HDD, D3D

HARRY POTTER & THE SORCERER´S STONE

StartBox

Fejlesztő: Know Wonder
Kiadó: Electronic Arts
Honlap: www.harrypotter.com

Harry Potter, napjaink legnépszerűbb regényhőse sem kerülhette el sorsát, így amellett hogy Joanne Kathleen Rowling könyveinek lapjain évek óta aktívan részt vesz a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskola mindennapjaiban, már feltűnt a mozivásznon, és elvállalta számos számítógépes platform (PSX, GBA, PC) róla elnevezett játékának főszerepét is. Maradjunk mi most a Know Wonder által fejlesztett, nemrégiben megjelent PC-s verziónál, amelyik nagyszerűen alkalmas arra, hogy a rajongókat napokra a monitorok elé bűvölje... Máris folytatom, csak bekapok egy kupac Mindenízű Drazsét.

LUMOS!

Igazából az azonos című regény már a nyolcadik fejezeténél tart, amikor a játék kezdődik, hiszen ekkor már rákerült Harry fejére a Teszlek süveg, s eldőlt, hogy ő a Griffendél ház tagja lesz, amint ezt megtudhatjuk a mesélőtől és az illusztráló képsorokból is. Természetesen mi a főhőst, Harryt irányíthatjuk, és még szinte levegőt sem vehetünk, máris megérkezik Albus Dumbledore, az igazgató, és felvázolja gondjait, melyeket hamarosan sajátunkként könyvelhetünk el. Így aztán megkezdődik a nagy kaland, melyben feltűnnek a könyv pozitív és negatív hősei minden körítéssel egyetemben, bár kicsit megválogatva. Mielőtt megijedne bárki, szólok, nem szükséges ismerni a könyvet ahhoz, hogy a program élvezetes, illetve végigjátszható legyen, bár nem kizárt, hogy kedvet csinálhat annak elolvasásához (ha van még ilyen halandó, aki kihagyta volna). A Harry Potter & The Sorcerer's Stone klasszikus platform/puzzle játék, így aztán egészen kicsik, sőt aggok is próbát tehetnek vele. A végtelenül egyszerű irányítás mellett még könnyítés is akad az autojump funkcióban, mely lehetővé teszi azt, hogy Harry automatikusan ugorjon. Tapasztalt játékosoknak nem ajánlom, de a kisebbeknek nagy segítséget jelenthet bizonyos részeken, így a sikerélmény garantált.

VINGARDIUM LEVIOSA!

Harry Potterként a feladatunk tulajdonképpen teljesen lineáris szálon fut, így szép lassan mindenképpen fel fogjuk göngyölíteni a történet szálait. Részt vehetünk Roxfort négy házának vetélkedésében, melyben a Hollóhát és a Hugrabug mellett a Mardekár lesz természetesen a Griffendél fő vetélytársa. Innen kerül ki Harry ellenlábasa, Draco Malfoy is, aki mellett mellékszereplőként ott kullog Crack és Monstro. Barátaink szinte első pillanattól kísérnek és segítenek bennünket, így akik most ismerkednek meg a szereplőkkel, azok is hamar szívükbe zárják Hermione Grangert (akinek figuráját egyébként az írónő jórészt magáról formázta) és a szeplős Ron Weasley-t. Őket majdnem, mint „átlagos" szereplőket említhetjük, hiszen előkerül Hagrid, az óriás, akinek igen erős vonzalma van a különös állatok iránt, így aztán kimenekíthetjük a Roxfortból Norbertet, a norvég tarajossárkányt és majd el kell altatnunk Bolyhoskát is, a háromfejű fenevadat is, legalábbis ha el akarunk jutni a Bölcsek Kövéhez. Norbert távozásának biztosítása után például Félig Fej Nélküli Nick, a Griffendél torony bentlakó szelleme lesz majd segítségünkre, mert nem elég a láthatatlanná tévő köpeny rajtunk, hisz Argus Frics, az iskola gondnoka és kedvenc macskája, Mrs. Norris is a nyomunkban kajtat. Ha már a szellemeknél tartunk, megemlítem a vidám, ám kissé gonoszkodó Hóborcot és a Mardekár házi szellemét, a Véres Bárót is.

Szerencsére az órákon tanult varázslatokat használva minden helyzetet megoldhatunk, illetve túlélhetünk, és közben szorgosan

HARRY POTTER, MINT JELENSÉG

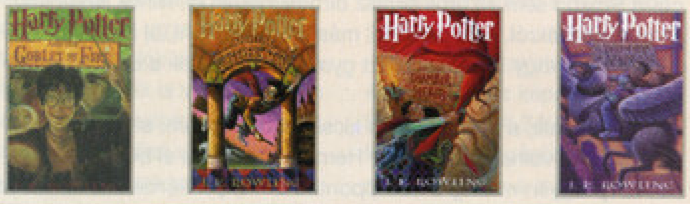
Abban egyetérthetünk, a mai kor gyermekének könnyű szívébe zárni egy olyan hőst, akinek lehetősége van elmenekülni ebből a zavaros világból a varázslatok közé, amihez neki nem is kell túl sokat tanulni, hiszen veleszületett adottságai vannak ehhez. A mese tehát varázslatos, és nem is csak a gyerekeket, hanem a felnőtteket is magával ragadja.

A fantasztikus siker miatt azonban a regény már jelenséggé nőtte ki magát, hatalmas port kavart fel, főleg Amerikában szólaltak fel mellette és ellene, s a keresztény vallás képviselői is hangot adtak a történettel kapcsolatos kétségeiknek. Mindenki által elismert tény, hogy ez a mese olyan gyerekeket is olvasóvá tett, akik eddig nem szívesen bújták a könyveket. Más kérdés, hogy a megragadó történet hatására állatvédőknek kell aggódniuk azért, hogy a rajongók megmaradjanak a talár, seprű és egyéb „hasznos" dolgok gyűjtögetésénél, s ne vetessenek maguknak házi kedvencként hóbaglyokat...

Ez már az őrület, a rajongás része, amiért nem hibáztatható sem Rowling, sem kalandjainak hőse...

JOANNE KATHLEEN ROWLING

1965. július 31-én született (azonos napon Harry Potterrel). Hatéves korában kezdett írni, de sikerművének kulcsfigurái csak jóval később, 1991-ben öltöttek alakot képzeletében, miközben Manchesterből Londonba vonatozott. A Harry Potter sorozat első kötete (mely az EA játékának alapját adja) öt éven át íródott. Akkor az elvált, munkanélküli, gyermekét egyedül nevelő Rowling nem is sejthette, hogy varázslótanoncának történetéből hamarosan milliomos lesz. Az eddig megjelent négy kötet óriási siker, így természetesen már készül az ötödik is, melynek címe Harry Potter and the Order of Pheonix lesz.



gyűjtögethetjük a varázskártyákat, csillagokat és a fini gumicukrokat.

ÁLDASSÉK A NEVED BOGOLY BERTI!

Amint megtanultuk a Flippendo bűvigét, érdemes mindent bombázni, amit csak lehet (képek, kancsók, korsók, szobrok, lovagpáncélok stb.), mert a Mindenízű Drazsékért Fred és George Weasley időről időre varázskártyákat ad (ráadásul a begyűjtött cukrokkal remek poén lesz a történet végén). Más kérdés, hogy a játék hatására magam is befaltam egy marokkal ezekből az édességekből, még jó, hogy ebben a csomagban nincs fülviaszos, hihi!

A többi gyűjtögetés a tanórákhoz kapcsolódik, ezeken tanulunk új és új varázslatokat, s frissen szerzett tudásunkat azután mindig egy-egy zárt pályarészben - természetesen Roxfort zegzugaiban - kamatoztathatjuk. Így tanulhatunk Mógus (sötét varázslatok kivédése), Piton (bájitaltan) és Flitwick professzortól (bűbájtan), valamint Madam Hoochtól, aki a repülés rejtelmeibe vezet majd be minket. Sajnos McGalagony átváltoztatástana kimarad a történetből, és nem tanulhatjuk meg a lábbilincselő (locomotor mortis) és a sóbálvány átkot sem (petrificus totalus).

Nagyon örültem, hogy nem maradt ki a programból Neville és a nefeleddgömb sem (magam is elfogadnék egy ilyen golyót, bár kicsit kevés, ha csak piros lesz, amikor valamit elfelejtettem). Már kevésbé nagy öröm a hegyi trollos kergetőzés, melynek során rengetegszer aláhulltam a mélybe, szerencsére a lánymosdóban már nem volt gond, talán ott rutinosabb vagyok, hihi.

A rengeteg, leginkább logikai és ügyességi feladat visszafordíthatatlanul a végkifejlet felé sodorja a játékosokat, így következik Edevis tükre, Bolyhoska elaltatása, a sakktábla rejtélye és a varázsüvegek szerencsejátéka is (bár ez a könyvben inkább logikai fejtörő volt). A végső ütközetben már csak magunkra számíthatunk, s Ő Akit Nem Nevezünk Nevén, azaz Voldemort bizony kemény ellenfél, ám annál értékesebb a győzelem!

SEPRŰRE FEL!

Bár elsőéveseknek még seprűjük sem lehetne, hamar kiderül, Harry olyan tehetséges, hogy McGalagonytól kapott Nimbusz Kétezresével a Griffendél csapatának fogója lehet. Így aztán a történeten belül többször is dicsőséget kell hoznunk csapatunknak megszerezve az aranycikeszt, ami a biztos győzelmet jelenti. Sajnos a kviddicselés kínálta élvezetekből kimaradnak a finom részletek, így az élénkpiros kvaff is, amelyet a hajtóknak kell átdobni a karikákon. Megvan viszont a két koromfekete gurkó, akik harciasan igyekeznek lelökni a játékosokat a seprűről, érdekes módon leginkább mindig minket... A meccseken egyébként Lee Jordan kommentál igen hangulatosan, még ha kicsit elfogult is... :)

GYEREKSZEMMEL

Szerintem nagyon sokat dolgoztak ezzel a játékkal, és a grafikája kifogástalan, de a tartalmával nem vagyok elégedett. Több gondom is van a vele. Először is: igen könnyen és gyorsan végigjátszottam. Nem túl nehéz, ha az ember türelmes, és kivárja az ugrás pillanatát, nem ész nélkül rohan, ill. odafigyel pl. a gurkókra. Másodszor: ahhoz képest, hogy a grafika ennyire precíz, azt hittem, a történet is teljes lesz. Hiányzik belőle nekem az Átváltoztatástan, s vele házvezetőm McGalagony prof., akit a játék folyamán csak egyszer láthatok. Keveselltem a kvidiccs-edzéseket, amelyeken szívesen bohóckodnék új repülési formákat próbálgatva. Hiányoltam a karácsonyi ünnepélyt, a havazást, mert ezeket is gyönyörűen meg tudták volna oldani, és végül is Roxfort sem az örök tavasz birodalmában él. Nincs lehetőség elkésni az órákról, elkalandozni, más órára benyitni, új helyeket felfedezni stb., ahogy Roxfortban azt gyakran megteszik a diákok akaratlanul is.

A vége felé, a próbák során kicsit többet vártam, elvégre azt is meg lehetett volna oldani, hogy Hermione oldozza el béklyóimat, és ne Harry legyen mindig a középpontban. A bájitalkérdésben is többet vártam, mint egy itt a piros, hol a piros játékot. Ez eléggé letört, de magyarázható azzal, hogy a játék a fiatalabb korosztály számára is készült. Voldemort eléggé elkeserített, mind látvány, mind nehézség terén. A könyvben gyönyörűen le van írva, hogyan néz ki ez a hatalmas mágus, de a játék készítői teljesen eltorzították. Megjegyzem, eléggé drasztikus megoldás, hogy Mógus csak úgy megfogja, és megfordítja a fejét, mikor a regényben le is van írva, hogy hátat fordít Harrynek... Ezt inkább nem részletezem, mert aki olvasta a könyvet, az úgyis látni fogja, mire gondolok. A játékhoz képest nagyon nehéz legyőzni a mi „barátunkat". Jó lett volna fokozatosan ráhangolni a játékost erre a nehézségi szintre...

Feleri

SUMMA SUMMARUM

Összességében elmondható, hogy a program nagyon jó. Hangulata varázslatos, akárcsak a könyvé, annak ellenére, hogy a történet eseményeit sajátosan válogatta meg. Részemről jóval kalandosabb feldolgozásra számítottam, így meglepett az egyébként igen szórakoztató platform/puzzle stílus. A látványvilág profi, akárcsak a hanghatások, és a játékélményre sem lehet panasz, bár... És itt jönnének a kérdések, hiányérzetek. A három délután alatt végigjátszható programot nincs miért újra elővenni (bár meglehet, csak én nőttem ki belőle), hiszen a történetet végigjátszszuk, s az egyetlen megmaradó titok a fel nem lelt mágikus kártyák rejtekhelye lehet. Ekkor marad a kviddicsmérkőzések kihívása, de ezt is csak akkor tehetjük meg a főmenüből, ha nem kezdtünk új játékot, vagy ha mégis, akkor eljutottunk már a repüléstan-órákig (jóllehet, egyszer már végigjátszottuk az egészet). Ez kicsit fura. Sajnos a bajnokságokban ekkor sincs pontozás, mindössze meg kell szerezni a cikeszt, pedig így ez kicsit lehetne izgalmasabb.

Ettől függetlenül a programot csak ajánlani tudom a rajongóknak, mert ha lassan ízlelgetve játsszák, hangulatos téli estéket tölthetnek el kedvenc hősükkel a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolában és környékén. Külön tisztelet a fejlesztőknek, akik ilyen gyorsan előrukkoltak a programmal, amelyben mellesleg nem sikerült bugot találni, ami manapság igen ritka! Titkon remélem, ha kész lesz folytatás, eljuthatok a Foltozott Üstbe is... Erre szerencsére nagyon jó esélyem van, hiszen az EA-é a szerződés mind a hét részre, így csak türelmesen kell várnom. Na, megyek, addig is bekapok pár csokibékát!

Lily

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.mugglenet.com
www.hpgalleries.com
www.harrypotterfans.com
www.jkrowling.com
www.harrypotterclub.hu
hermione.ini.hu
hpw.ini.hu
www.extra.hu/hpszt/

ARÉNA

Harry Potter
Tonic Trouble
Rayman 2

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P300, 64MB RAM, 400 MB HDD, D3D

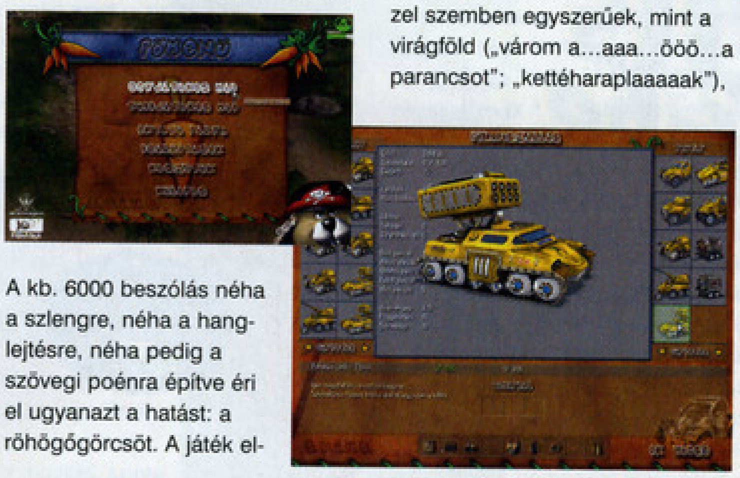
88

S.W.I.N.E MAGYARUL

AGYAROK ÉS MAGYAROK

Hogy a magyar szinkron messze a legjobbak közé tartozik, az körülbelül akkora közhely, mint a tokaji borok dicsérete. A Macskafogótól kezdve a Csengetett, Mylord?-on át a Terminator 2-ig lehetne sorolni a filmes példákat, ám a játékpiac nem sok büszkeséget tudna felmutatni. Igazán színvonalas magyarítások ugyanis csak az utóbbi egy-két évben születtek (legutóbb a The Sting), ám minden jel arra mutat, hogy ez lesz a jövő útja, és egyre cikibb lesz ismeretlen arcok fél nap alatt összedobott honosításait hozzácsapni egy játékhoz. Legalábbis a S.W.I.N.E. magyar verziójának megjelenése után egészen biztosan...

A Stormregionös srácok – akik hol magyar patch-csel, hol letölthető zenékkel kényeztetnek bennünket – nem bízták másra szeretett programjuk magyarítását, és ez egészen biztos közrejátszott abban, hogy a végeredmény ilyen csodálatos lett. A szakmai profizmus mellett ugyanis a készítők szívét-lelkét is érezni a hazai verzión. Nem is az a nagy szám, hogy olyan ismert szinkronnevek röfögnek, füttyögnek, horkantgatnak és makognak, mint Cseke Péter, Selmeczi Roland vagy Szokol Péter, és nem is az a tény, hogy minden apró részlet – karakterkészlet, feliratok, mozik – teljes honosítást kapott (elvégre ez elvárható). Az az igyekezet adja a piros-fehér-zöld változat sava-borsát, amellyel a készítők mindent elkövettek annak érdekében, hogy a disznók és a nyulak egymástól teljesen eltérő, és a német verziónál is viccesebb hátteret kapjanak.



A kb. 6000 beszólás néha a szlengre, néha a hanglejtésre, néha pedig a szövegi poénra építve éri el ugyanazt a hatást: a röhögőgörcsöt. A játék első fél órájában ugyanis a komoly játék nem kap esélyt. Kattintgatunk jobbra-balra, és próbálgatjuk az összes lehetséges cselekvést, csak hogy minél több idiótaságot halljunk, és közben megismerkedjünk a harcoló felek egyéniségével. A nyulak nemcsak tapsi-, de szemfülesek is, ugyanakkor alapvetően jó szándékúak, ezért vidám beszólásaik is visszafogottan viccesek („ezek sem tudnak mást, csak az agyaraikat villogtatni"; „kezdődjék a vadkanvadászat"), néha pedig kifejezetten humánusak („bocs, haver"). A sertések ezzel szemben egyszerűek, mint a virágföld („várom a...aaa...ööö...a parancsot"; „kettéharaplaaaaak"), és süt róluk a rosszindulat („ennek is ingyen volt a temetése"; „egy nyúlpörkölt rendel"). Nem csoda, hogy az első háztáji összetűzést képtelen voltam lekommandírozni, mert szó szerint a hasamat fogtam a röhögéstől, amikor mindez egyszerre a nyakamba szakadt...

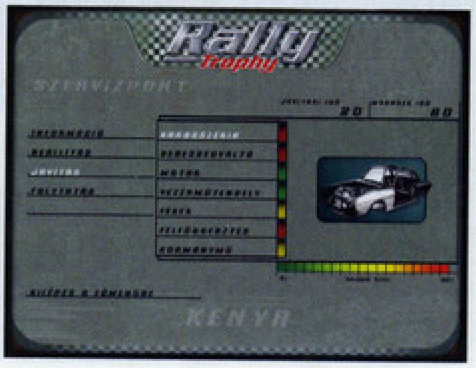
A magyar nyelvű, stabilabb, és a németnél képest kissé bugmentesített S.W.I.N.E. tehát teljesen meggyőzött arról, hogy megérdemelte a múlt számban kapott százalékértéket. Kétségtelenül az eddigi legjobb magyarítás, amely valaha született, de nemzetközi viszonylatban is bizony ott lohol a műfaj hangulati nonpluszultrája, a Starcraft nyomában. Egyetlen negatívumot tudok csak felhozni: a játék összecsapott kézikönyve igen sok – főleg szórendi – magyartalanságot és hibát tartalmaz, de a program ettől még D.I.S.Z.N.Ó. jó játék marad. Döbbenetesen Imádnivaló Stratégia Zseniális Nemzetünk Óljából.

Stöki
stoki@vogel.hu

RALLY TROPHY MAGYARUL

A játék fordítása a tervezett határidőre elkészült, így meg tudjuk tartani előző számunkban tett ígéretünket, miszerint rövid értékelést adunk a magyar változatról.

Meglátásom szerint a fordítás ugyanúgy sikerült, mint maga a játék: mindkettő remek. A menüben lévő feliratok és a versenyzés során megjelenő információk találók, amit azért kell hangsúlyozni, mert a maximalizált karakterszám miatt egy-egy kifejezéshez néha nem is volt olyan egyszerű megfelelő magyar szót találni.

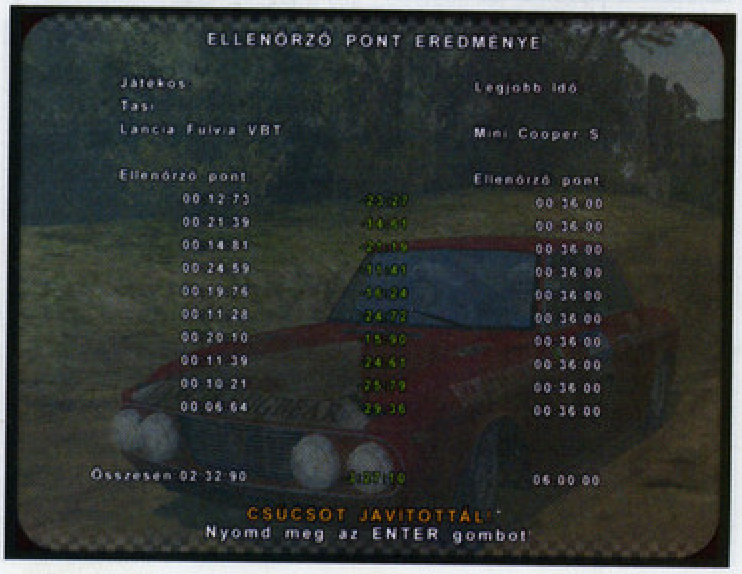


A navigátor magyar hangja Stohl András, a népszerű színész (mostanában inkább műsorvezető az RTL Klub reggeli műsorában), aki a rá jellemző pattogós stílusban mondta fel a szövegeket. Ez viszont egyáltalán nem baj, sőt, pont jó, hiszen a rallyjátékokba az ilyen illik. Hangjára a rövid bal kettő, jobb három stb. utasításokkor nem lehet ráismerni (ráadásul úgy keverték a hangzást, mintha tényleg mellettünk ülne az autóban, tehát a figura kicsit „rádiósra" lett véve), de a hanglejtése a hosszú összekötő beszólások során már felismerhető. Ezek közül nekem a következők tetszenek különösen: „Figyelj! Szerintem cseréljünk helyet. Mit szólsz hozzá?", „Csak nem elhagytuk a gázpedált?" és „Meg akarsz ölni mindkettőnket?" :).

A játék magyar változatának érdekessége, hogy sokkal több szöveget használ, mint a nemzetközi Rally Trophy, pontosabban jobb a véletlengenerálása. Az utóbbi mindössze 3-4-et variál, a többit egyáltalán nem használja, míg a magyar teljesen kiaknázza a beépített lehetőségeket (8-10-et számoltam), így a játék is sokkal változatosabb.

Egyszóval mindenkinek csak ajánlani tudom, mert az alapjáték is fantasztikus, a magyarítása pedig igazi kuriózum.

Tasnádi Zoltán



PC GURU XBOX SHOW

2001. november 28-án elérkezett a várva várt pillanat, ekkor kaptuk ugyanis kezünk közé a Microsoft első konzolját, az Xboxot. Az előzetes képek, animációk és a kiállításokon látottak alapján a szerkesztőség és a cikkírók többsége tűkön ülve várta, hogy végre személyes tapasz-

talatok birtokában levonhassák saját maguk is a következtetéseiket a játékgéppel kapcsolatban. A „hosszas" előkészületeket megelőző partira (amely egy e-mail feladásában realizálódott, miszerint: „Emberek! Megérkezett Hancu és Stöki legdédelgetettebb álma, este hatra gyertek ...") szép számmal érkezett vendégek azonban minden csodálatuk ellenére nem fogadták kitörő lelkesedéssel a Bill Gates-féle csodát annak ellenére, hogy egy-egy program képi világa messze maga mögé utasította a jelenleg hozzáférhető legjobb PC-s játékok színvonalát. Mindezek ellenére felhőtlen jókedv lett úrrá a teremben, amikor Grath (a világ legdrágább Xbox tulajdonosának) vezetésével megcsodáltuk Abe és Munch szemszögéből Oddworld birodalmát. Számomra ekkor vált világossá, hogy az Xbox teljesen más szórakoztatási forma, igazi otthoni „csapatjáték", mely könnyű kezelhetőségének, hangulatának és a játékok újrajátszhatóságának köszönhetően hatalmas űrt tölthet be a hazai piacon anélkül, hogy ez bármilyen veszélynek tegye ki a PC-s játékok létjogosultságát.

EGY ÉLETMŰ CSÚFOS VÉGE

A Show-t természetesen a legszebb Xbox játékkal, a Dead or Alive 3-mal kezdtük, aminek több oka is volt, melyek közül a legjelentősebb az örök elfoglalt, munkamániás és halálpontos Csongor milliméterre kiszámított időbeosztásának köszönhető. Ellenfeléül a több éves konzolmúlttal rendelkező és Dead or Alive félisten Sakmant választottuk... pechünkre. Az élete legjaván túl levő, és azóta idegrendszeri problémákkal küszködő Sakman:) képtelen volt felvenni a ritmust a fiatalabb generációval, minek köszönhetően a 197-ik vesztes küzdelme után emberi mivoltát megkérdőjelezhető hőbörgés közepette, társaira fittyet hányva elhagyta a helyszínt:)! Az „öreg" helyére azonban ekkor már többen is pályáztak, mivel Stöki,

Hancu, Nyúl, Lily, Brazil, Cseri, Csumi és Greg 5 személyében immáron közel 20 tagúra duzzadt az azóta PC Guru Xbox Team nevet magáénak tudható alakulat. Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy a zászlóvívői poszt véres küzdelmek után végül is Stökinek jutott, aki címének birtokában bájosan vigasztalta könnyei tengerében fuldokló Hancut:). Az ezt követő DOA 3 csaták leginkább az Xbox effektjeinek bemutatása jegyében zajlottak. A példaértékűen kidolgozott hátterek, a víz, a tükröződő felületek és a több ezer poligonból álló ellenfelek még a legkritikusabb szemlélőket is csodálatra késztették, akik egyedül a karakteranimációkban vélték felfedezni kisebb hiányosságokat. A Dead or Alive 3 grafikája tényleg egyedülálló, olyan, amilyennel eddig PC-s szemek nemigen találkozhattak. Leírhatatlan, megfoghatatlan, ha Te is kíváncsi vagy rá azonnal jelentkezz a PC Guru játékshow-felhívásunkra!!!

A HALOZAT FOGSÁGÁBAN

Az PC Guru Xbox Team következő áldozata a már megjelenése előtt mennybe menetelt Halo volt. A konzol legnagyobb példányszámban eladott játéka azonban jócskán elmaradt a várakozások-

GREG5

A minap látott kis házi Xbox bemutató teljes mértékben meggyőzött róla, hogy életem nem lehet teljes egy ilyen kis fekete doboz nélkül. Mindeddig szkeptikusan figyeltem az újabbnál újabb konzolok megjelenését, de a tegnap látottak minden előítéletemet eloszlatták. A Halo fantasztikus hangulatával, Abe aranyos humorával, és nem utolsó sorban az elképesztően látványos Dead or Alive 3 olyan eszméletlenül jól megvalósított programok, amelyekről egyetlen vérbeli játékosnak sem érdemes lemondania. A PC-nek továbbra is megmarad a létjogosultsága, a két legkedveltebb stílust, az FPS-t és az RTS-t továbbra is csak egér-billentyűzet párossal leszek hajlandó játszani, de verekedős, mászkálós, vagy bármilyen arcade stílus esetében csak az Xbox jöhet szóba. A képek nem adják vissza a konzol igazi hangulatát, az Xboxot élőben kell látni! Ha végre kapható lesz hazánkban is, én az elsők közt teszek szert egy ilyen masinára, bár nem tudom, hogy bírom ki márciusig...

HANCU

Hát eljött a nagy nap, amikor végre kipróbálhattuk a csodadobozt... Pár órás ismerkedés után jelentem: doboznak doboz, csodának nem csoda, viszont úgy néz ki, nem is csak három napig fog tartani. A konzol négy legnagyobb „húzónevét" sikerült kipróbálni – és szerintem mindegyik szépen teljesíti a küldetését. A Dead or Alive 3 gyönyörűen kidolgozott karakterei és fantasztikus effektjei, a Project Gotham nagyon súlyos sebességérzete, a Halo magával ragadó hangulata és a Munch harsány humora mind-mind képes lenne egymaga az eladási listára repíteni az Xboxot. Persze ezek tipikus első generációs játékok, tehát itt-ott becsúsznak bakik, laposabb részek a játékmenetben, a kivitelezés és a hangulat azonban mindegyik játék esetében nagyon ott van a szeren.

Felvetődik a Ponyvaregény klasszikus kérdése: „És... akkor most mi lesz?" Ahogy én a dolgokat látom, a Microsoft abszolút nem a PC-s játékok piacát fenyegeti, sokkal inkább a Playstation és a Nintendo elől szeretné átrángatni a rajongókat az Xbox elé. Ha PS2-m lenne, biztos nem cserélném le Xboxra. Ha viszont PS1-em, esetleg életem első konzoljának megvásárlása előtt állnék, nagyon erősen gondolkodnék a PS2 és a Doboz között... A helyzet engem a pár évvel ezelőtti Explorer-Netscape háborúra emlékeztet. Akkor az Explorer a harmadik verziónál érte utol verhetetlennek tűnő ellenlábasát, a negyediknél előzte meg, és ma, a hatodiknál már gyakorlatilag egyeduralkodó. Szerintem az Xbox ezzel az indulással eléri a célját, és szilárdan megveti a lábát a konzolpiacon. A kérdés az, vajon mennyivel bizonyul majd a Sony keményebb ellenfélnek a Netscape-nél?

CSUMI

Az igazat megvallva nem szeretnék nagyon belemenni a játékok részletezésébe, inkább egy kicsit általánosságokban írnék az első benyomásaimról. Nagyon vártam már ezt a kis fekete dobozkát, szinte remegő kezekkel kezdtem el bekötni a rendszerbe. Elsőnek azt vettem észre, hogy az alap videó- és hangkábeleket aranyozott RCA dugókkal látták el. Sajnos az S-VIDEO és optikai kimenetet tartalmazó kiegészítő nem volt elérhető a rendelés pillanatában, de a sima kompozit videó-kimeneten is nagyon jó minőségű kép jött ki az 51 collos TV-re. PS2 esetében ezt nem mondhatjuk el, ott mindenképpen szükséges az S-VIDEO csatlakozás, hogy normális képminőséget kapjunk. Fontos még megjegyeznem, hogy az Xbox rendes 16:9-es képet rak ki a TV-re, nem úgy, mint a PS2, amely kitölti ugyan, de torzítja a képet... A hang annyira jó lett még a TV-n keresztül kiküldve az erősítőre is, hogy később sem kötöttem bele egyenesen az erőlködőbe. A hangzás élvezetéről, egy Yamaha DSP-AX1 és a Klipsch referencia szériás hangfalai gondoskodtak. Az összes játék Pro Logic hangzással szólt, és valami félelmetesen jól! Mondjuk, ehhez hozzátartozik, hogy az összes kipróbált játéknak nagyon jól el voltak találva mind az effektjei, mind a zenéi. Ja, és isten az Xbox! :)

XBOX MINITESZTEK

HALO

Miután kigyönyörködtük magunkat a DoA3-ban, izgatottan helyeztük be a Halót az Xboxba, aztán... aztán elmaradt a nagy csodálkozás, a játék kezdete ugyanis nagyon lelombozó. A játék motorjával készített intro meglehetősen csúnyácska volt (elvárásainkhoz képest), és az első pálya után nem nagyon értettük, hogy az amerikai sajtó mitől van elszállva – lehet, hogy túl sokat vártunk a programtól?! Hangulatosnak hangulatos volt, a hangok, zenék mesterien voltak megalkotva, ám a várva-várt „áll-leesés" elmaradt.

Aztán, amikor a tömeg már elment, adtunk még egy esélyt a játéknak, ezúttal kooperatív módban: fél óra múlva, a hajóból kijutva – végre! – eltátottuk a szánkat, a kinti részek gyönyörűek lettek. Ahogy küzdöttük magunkat előre a játékban, az úgy ragadott el minket egyre jobban – nem csak a Halo hangulata lett fantasztikus, hanem a későbbi pályákon már a grafika is egyre szebb lett. A készítők szinte minden textúrán bump-mappinget használtak, a víz úgy néz ki, mint amit eddig csak GeForce 3 tech-demókban láthattunk, és a játék még akkor sem lassult be, amikor egyszerre 15-20 idegen, katona és jármű volt a képernyőn (ráadásul kétszer, hiszen osztott képernyőn játszottunk).

Ami viszont ennél sokkal fontosabb, a játékmenet fantasztikus lett, a Halo mindenféleképpen ott van a legjobb FPS-ek között! A mesterséges intelligencia páratlan, a különféle lények teljesen eltérően reagálnak megjelenésünkre, eltérő módon harcolnak. A járművek használata is rengeteget dob az élvezeten, fantasztikus dolog például tankkal egy lövéssel leszedni azokat a lényeket, amelyek azelőtt igencsak megizzasztottak minket. A Halóban a jobbnál jobb jelenetek tucatszám követik egymást, a körülbelül nyolcórányi játék alatt rengeteg ilyent tapasztaltunk. A kis szörny például izgatottan nyüszögve tört ránk, majd néhány lövés után kezeivel kétségbeesetten kalimpálva kezdett menekülni. Amikor kicsiny osztagunkat megtámadta egy láthatatlan ellenfél, a katonák rémülten kezdtek ordítani, és körbe-körbe lövöldözni, nem törődve azzal, hogy akár egymást is eltalálják. Amikor tankkal mentünk, az addig igencsak megszeppent katonáknak nagy arca lett, gúnyosan kiabáltak, nevetgéltek a szétrobbantott ellenfeleken.

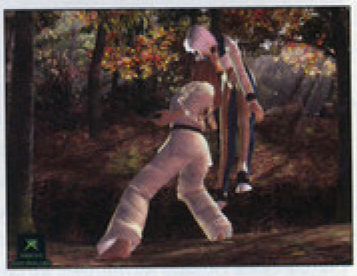
A Halo fantasztikus játéknak bizonyult, és még a konzolos játékoktól alapvetően irtózó Sasa is élveteg mosollyal a képén irtotta az ellenfeleket. A Microsoft igen jó lóra tett, amikor megszerezte magának a Bungie-t, ez a legjobb Xbox-játék!

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

A Halóval ellentétben az Oddworlddel szemben nem voltak előzetes várakozásaink; a kitűnő előző részek után ugyan gondoltuk, hogy nem fogják elrontani, de a nyugati sajtóvélemények igencsak lesújtóak voltak. Már a játék legelején felderült a képünk, az intro ugyanis nemcsak Blizzard-minőségű volt, hanem kellően idióta is. A korábbi epizódok sötét humorát szerencsére áthozták az új, 3D-s részbe, akik azt szerették, nem fognak csalódni most sem.

A Munch's Oddysee-ben nem csak Abe-et, a bevarrt szájú zöld glukkont kell irányítanunk, hanem a címadó kétéltű gabbitot, Munchot is. Kettejük közt váltogatva kell megoldanunk a logikai feladványokat; akár a klasszikus Lost Vikingsben, itt is a szereplők eltérő képességeire kell támaszkodnunk. Az elborult humor a játék minden részét áthatja, de ez nem is csoda, hiszen már a különféle lények kinézete is nevetésre ingerel. Munch pajtásai, a kicsiny, szőrös gömbnek látszó fuzzie-k például igen gyámoltalanul néznek ki, mégis ők a legagresszívebb kreatúrák a játékban – ha közel megyünk valamelyik ellenfélhez, azt másodpercek alatt szétmarcangolják irdatlan fogaikkal. A szereplők mozgásai is jópofák lettek, külön kiemelendő például az a jelenet, amikor Munch repeszt a tolókocsijában, vagy amikor Abe – és esetleges követői – lopakodnak. A program grafikája elvárásainkhoz képest gyönyörű lett, mindent nagyfelbontású textúrák borítanak, a felhők árnyéka látszik – mozog – a földön, és például a vizet is bump-mapping effekt teszi látványossá. Szerencsére a játékmenet cseppet sem lett unalmas, a sztori ugyanolyan elfajult, mint eddig, a program igazán kellemes csalódás volt.

Pc Guru Xbox Team



tól. A Halótól mindenki valami káprázatos grafikával megáldott, forradalmi FPS-t várt, olyant, amilyennel eddig még nem találkozott. A Bungie csodagyereke azonban talán a hosszú fejlesztési időnek köszönhetően kissé „elavultnak" tűnt. Szerencsére az említett jelző csak a program grafikájára értendő, mivel fantasztikus játékmenetének köszönhetően kihagyhatatlan alkotássá vált. Zárójelben jegyzem meg, hogy a vendégek távozása után a Show reggel fél 8-ig tartó kooperatív Halózásba torkollt, s így méltán szerezte meg az Xbox legjobb játékának szánt címet!

XBOX

FÉKEZHETETLEN JÓKEDV

A buli csúcspontját az online sajtókban indokolatlanul alulértékelt Munch Odyssee jelentette, hiszen a PC-s platformjátékok sztárja jött, látott és győzött osztatlan sikert aratva a bámészkodók tömegében. Munch-nak köszönhetően a vendégek közül ekkor már tízből kilencen azt kérdezték, hogy hol, mikor és mennyiért juthatnának leggyorsabban a konzolhoz. Zászlóvivőnek természetesen itt is Stöki bizonyult, aki másnap az eseményeket taglaló telefonbeszélgetésünkben ismét rákérdezett a fenti adatokra (hmm, miből lesz a cserebogár?:)). A játék további ismertetése e történelmi pillanat kőtáblába vésetése után azonban abbamarad, ami egyrészt a Gondolatébresztő szerkesztőjének jövőbeli hitelessége megkérdőjelezhetőségének, másrészt a pár oldallal ar-

GRATH

Az Xboxot nem feltétlenül a PC-vel, a játékait nem a PC-s játékokkal kell összehasonlítani, hanem a többi konzollal, főként a legfőbb riválissal, a Sony PlayStation 2-jével. Ilyen téren az Xbox mindenképpen jól helytáll, hiszen az első játékok technikai megvalósítása, és a PS2 jelenlegi legjobb játékai között ég és föld a különbség. Szerencsére maguk a játékok is fantasztikusak lettek, a Halo azonnal felült a konzolos FPS-ek trónjára, de a DoA 3, a Project Gotham és az Oddworld is a legjobbak között vannak. Az igazi kérdés az lesz, hogy a Nintendo elég fejlesztőt tud-e magához vonzani, illetve, hogy még milyen tartalékok rejlenek a PS2-ben. Az Xboxra már eddig is rengeteg fantasztikusnak ígérkező játékot jelentettek be, őszintén szólva nem tudom elképzelni, hogy ez a konzol hogyan bukhatna meg.

rébb található részletes „mini tesztnek" köszönhető.

GOTHAM UTCÁIN

A Bizarre Creations első Xboxos fejlesztése, a Project Gotham Racing arcade mivolta ellenére ugyancsak elégedett fejbiccentésre késztette a száguldás szerelmeseit. Az E3-on bemutatott káprázatos

demóverzió azóta mind sebességében, mind pedig látványvilágában mérföldeket fejlődött. A Gotham Racing négy képernyőre osztott többjátékos módjában annak ellenére sem vesztett sebességéből, hogy az elkülönített játékképernyőkön semmiféle grafikai butítást sem hajtottak végre. A járművenként 16 000 poligonból álló autóversenynek (ez az érték a sokak által etalonnak számító Gran Turismo 2 poligonszámának közel nyolcszorosa) azonban egyjátékos módban sem kell szégyenkeznie. Az autók itt végre törnek, az eldeformálódott kasznin megtörik a fény, a tereptárgyak tükörképei eltorzulnak, ráadásul a nedves aszfalton mindez valós időben tükröződik. A Gotham Racingben bejárható 120 pályaszakasz mind-mind alapos munka gyümölcse, aminek köszönhetően a térképészetileg pontos szakaszok turisztikai látványosságnak is megfelelnek. A klasszikus versenymódokon kívül helyet kapott pontgyűjtéses rendszerre épített játékmódnak (amelyben a célunk meghatározott időn belül áthaladni a város utcáin felállított zöld kapuk között) köszönhetően egymás kezéből kapkodtuk ki a kontrollert.

A VILÁG LEGJOBB PARTYJÁTÉKA

Az a kijelentés sajnos nem tőlünk, hanem a Fuzion Frenzy debütálásakor megjelent értékelésekből származik. A tipikusan baráti társaságok számára készített 45 minijátékot tartalmazó társasjáték azonban nem sikerült ennyire fényesen. Az akár 4 játékos által játszható játékok a legnagyobb része fantáziátlanra sikerült, ráadásul az amúgy is vérszegény arénák klónjaival a Frenzyn belül többször is szembesülhetünk. A kitűnő koncepcióval készített ígéretes produktum gyászos kisjátékainak köszönhetően majdhogynem pillanatok alatt leszerepelt. Kár érte!!

MIÉRT IS JÓ EZ NEKÜNK?

Először is azért, mert a konzolt kis hazánkban gyártják, így országunk gazdasági mutatóira pozitívan hat, másrészt azért, mert a Microsoft történelmi lépésének köszönhetően az eddig kizárólag PC-kre fejlesztő cégek lehetőséget kaptak arra, hogy a gépre fejlesztett játékok „garantáltan" magas eladásainak köszönhetően ellensúlyozzák a PC-s piacon keletkezett veszteségeiket. Mindamellett a PC Xbox fejlesztői környezetek hasonlósága miatt pár hónap alatt elkészülhet az Xbox PC – PC Xbox konverzió, melynek anyagi ráfordítása majdhogynem csak a dobozok újranyomásából fakadó költségben realizálódik. A jövőt megjósolni azonban lehetetlen! A Microsoft belépése a 20 milliomodik eladott PlayStation 2-vel szemben a konzolpiachoz értő szakemberek szerint csak „szélmalomharc", ám abban mindenki egyetért, hogy kiváló grafikai képességének és pofonegyszerű fejlesztői rendszerének köszönhetően versenyképes produktummal van dolgunk. A szélmalomharc teóriájának megdőlésére utalnak az Xbox eladásai is, mivel a tengerentúlon az összes leszállított konzol elfogyott, és az utánpótlásként érkező újabb adagokat is azonnal a raklapról árulják ki. Magánvéleményem az eseményekkel kapcsolatban az, hogy a Microsoft által életre keltett „őrület" űrt tölt be az otthoni PC felhasználók körében, akik reményeim szerint csupán előítéleteik miatt nem fordítanak hátat a jelenségnek, hiszen akkor lemaradnak azokról az élményekről, amelyet személyi számítógépük soha nem fog megadni, ráadásul a gép ára alacsonyabb, mint az éppen kapható csúcsteljesítményű 3D-s gyorsítókártya. Summa summárum az Xbox nem ellenség, nem konkurencia, hanem egy újfajta szórakoztatás megtestesítője, mely békésen megfér szeretett PC-nk mellett.

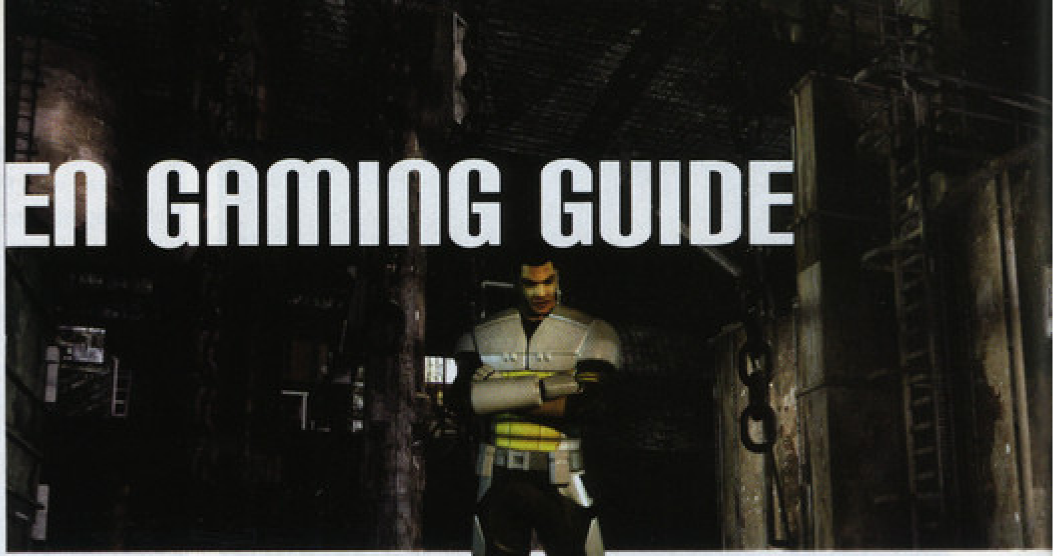
Sasa

PROJECT GOTHAM RACING

STÖKI

Mivel nem PC-, hanem játékrajongó vagyok, nyitottan - ám őszintén megmondom, nem minden előítélettől mentesen - közelítettem az Xboxhoz. Hogy mit tud ez a masina, abból még csak ízelítőt kaptam - elvégre az első játékok általában nem használják ki a hardver képességeit -, de mi tagadás, kellemes érzés volt virtuálisan ronggyá verni Sasát egy DoA3-parti keretében, röhögni a Munch elképesztően agyament átvezető animációin, és belemerülni a Halo nagyszerű multiplayer-opciójába. Mindeközben azonban nem tudtam megszabadulni attól a zavaró érzéstől, hogy ezek sokkal „egyszerűbb" játékok, mint a PC-s csodák. Az Xbox korlátjai bizony megmutatkoztak ezekben a programokban (poligonszámban, felbontásban, vagy egyáltalán sivárabb játékkörnyezetben), a DVD-minőségű anim pedig nagyon szép, de attól még parasztvakítás marad. Szóval, bár „kvarcjátékkal" még nem szórakoztam ilyen jól - igen, Sasa, még az is elképzelhető, hogy előbb-utóbb veszek egyet -, az Xbox nem győzött meg. Nem szeretném, ha a szórakoztató szoftvereknek ez a - szerintem - silányabb formája a jövőben kiszorítaná a lényegesen tartalmasabb PC-s játékokat. PC mellé elmegy egy ilyen konzol, de helyette semmiképpen sem.

PROJECT EDEN GAMING GUIDE



StartBox

Fejlesztő: Core Design
Kiadó: Eidos Interactive
Web: www.projectedengame.com

Bár a Project Eden nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, egyszer érdemes végignyomni, már csak azért is, mert teljesen más játékélményt nyújt, mint a Tomb Raiderek. Az alábbi leírás ehhez nyújt segítséget, bár a hivatkozási pontok tekintetében nagyban épít a pályák saját felfedezésére is, mivel terjedelmi okokból a 100 %-ig „lépésről lépésre"-végigjátszás nem volt járható út. Hasonló okok miatt a nevekkel sem bíbelődnék, ha azt mondom, hogy „javítsunk", akkor úgyis egyértelmű, hogy Andréra gondolok, „letölteni" csak Minoko tud, „interjúzni" pedig Carter. Továbbá a Regenerációs Pontokat és a Muníciós Pontokat RP-nek, illetve MP-nek fogom rövidíteni, és a pályákon szereplő ellenfeleket nem mindig említem meg – aki belénk köt, annak úgyis elkenjük a száját. Még egy apróság: ha kedvesek számunkra a mentett állásaink, feltétlenül patch-eljük meg a játékot...

CENTURY PLAZA

Nyomjuk meg a balra nyíló szobában a lifthívó gombot, majd ereszkedjünk le a felvonóval, derítsük fel a terepet, és menjünk tovább az RP melletti folyosón. Másszunk fel az üvegablakos tetőre, és lőjük szét az ablakot ott, ahol két hengerforma tartályt látunk. Essünk be, le a hengerekre, és onnan a földre (így sebződünk, de nem halunk meg). Amberrel menjünk tovább, a terem végén a kar meghúzásával zárjuk el a gázt, és mindenkivel fussunk ki a túlsó ajtón. Nyírjuk ki a két rendetlenkedő halálfejest, majd rohanjunk fel a lépcsőn. A folyosó végén interjúvoljuk meg az őrt, majd kísérjük el – kinyitja nekünk a legutóbbi RP melletti zárt területet. Menjünk be, és javítsuk meg a zárt ajtó mellett szikrázó zárt, mire az ajtó résnyire nyílik. Keressük meg a szemközti kapu mögött valahol a szervizliftet, és vegyük fel belőle a rovert. Szaladjunk vissza, a roverrel guruljunk be az ajtó alatti résen, majd fel az asztalra. Lőjük szét a kapcsolótáblát, használjuk Minokóval a terminált, és nyissuk ki a következő ajtót. Ott menjünk is tovább Carterrel, vergődjünk át a nyomortelepen, és a mosdóban küldjük be a rovert az ajtó alatt, ahol egy férfi ül. Belülről lőjük szét a zárat, majd egy interjú után fogadjuk el a pasitól az ajtónyitó kártyát. Keveredjünk vissza oda, ahol a lifttel lejöttünk, és fussunk jobbra, majd a kártyával nyissuk ki az ajtót. A futószalagon egyenként vigyük át embereinket a rácsozat túloldalára, ott nyissuk ki az ajtót, és haladjunk tovább a következő RP-hez. Az itteni kart aktiválva hozzuk mozgásba a csövet, a terminálnál pedig nyissuk ki a terem ajtaját. Hagyjuk itt Minokót, mert a mozgó cső mögötti központi csőrendszert fogjuk állítgatni vele. Álljunk Amberrel a lengő csőbe, és lőjük szét a túloldalon az ajtó két zárját. Ezután menjünk be a központi csöves helyiségbe, és fordítsuk el Minokóval a termet. Menjünk Amberrel arra, ahonnan a gáz ömlik, és az oldaljárat végén tartsuk lehúzva az ajtónyitó kart (cselekvést úgy tudunk tartani, ha cselekvés közben átváltunk egy másik csapattagra). Minokóval fordítsuk vissza a termet, menjünk be Andréval, majd tekerjük meg ismét a helyiséget. Andréval villámgyorsan fussunk át a gázon Amber felé, és ki a nyitva tartott ajtón. Odakint tartsuk lehúzva a rámpa közepénél levő kart, majd a rámpáról menjünk be Amberrel a másik ajtón, és a fenti kart aktiválva tüntessük el a gázt. Ezután vigyünk Minokón kívül mindenkit a központi csöves terembe, ahonnan menjünk tovább arra, amerre a gáz ömlött. Javítsuk meg a szikrázó zárat, és Minokóval így most már ezt is kinyithatjuk. Az egyik karakterrel ne menjünk még be a terembe, csak a másik kettővel. A lépcsőnél nyomjuk meg a gombot, mire a cső leereszkedik. Másszunk fel rá a két jómadárral, majd a gomb megnyomásával küldjük fel a csövet. Fent mindkettejük tartson elhúzva egy-egy kart, minek hatására a cső elkezd jobbra-balra haladni, és így a harmadik karakterrel átmehetünk a csövön a terem túloldalára. Ha emberünk odaért, a másik kettővel eresszük le a csövet, majd az itteni ajtót kinyitva jussunk vissza a lifthez. Minokóval is menjünk ki végre a teremből nyíló ajtón át, és vele is keveredjünk vissza a felvonóhoz. A legutóbbi, csövet megjárt karakterrel pedig essünk le, aktiváljuk az árok felőli falon található kart, amely működésbe hozza a mozgó padlót.

Így a többiekkel átjöhetünk a lifttől – újra együtt a szenzációs négyes. Nyissuk ki az itteni biztonsági ajtót Carterrel, majd menjünk balra. A harc után valakivel markoljuk fel az itt található húsdarabot, száguldjunk el vele a szervizlifthez (oda, ahol a rovert megkaptuk), tegyük be a liftbe, és rohanjunk vissza a többiekhez. Vigyünk mindenkit a pályavégi felvonóba, amely legutóbbi mészárlásunktól jobbra található.

REAL MEAT

Másszunk át egyenként a fémtömbön keresztül a tűzön, menjünk fel, majd a galérián lőjük szét az akváriumot. A mozgólépcsőkön vigyünk fel mindenkit oda, ahol a tűz ég. Használjuk a rovert a ferde pallón, és a szoba felett jussunk el a kapcsolóig, majd aktiváljuk azt. A tűz megszűnik, és le tudunk esni mindenkivel az előző szintre, de már a zárt ajtók mögé (RP is lesz itt). Interjúvoljuk meg a tudóst, majd a terminálnál töltsük le a kameranézeteket, és törjük fel az ajtót. A következő teremben lőjük szét a labor üvegét, majd az állatkákat, és faggassuk ki a fejét fogó dokit. Etessük meg ólommal

az ajtó mellett álló gázpalackokat, és bent irtsuk ki az összes megjelenő vadat. Az utolsó teremből a fali terminált használva juthatunk tovább, és visszaérkezünk az akváriumos nagyterembe, a felső galériára. Carterrel loholjunk el a szervizlifthez a flycamért (a legutóbbi RP mellett volt), majd vissza a többiekhez. Itt használjuk flycamet, repüljünk át vele a túloldali mozgó padlóhoz, és aktiváljuk a kapcsolóját. Fussunk át az így keletkezett hídon, és javítsuk meg az RP környékén szikrázó zárat. Irány a következő terem, ahol egy gázzal töltött szobán kell átküldenünk a csapatot. Kívülről tartsuk Carterrel az első kapcsolót, majd menjünk be Amberrel, és tehénkedjünk neki belülről a másik ajtó kapcsolójának. Rohanjunk át a másik két emberrel a két ajtón, és egyikükkel tartsuk nyitva a túloldalról a második ajtót. Amberrel kocogjunk át az első ajtóhoz, és belülről nyomjuk meg a kapcsolót. Fussunk a többiekhez Carterrel, végül Amberrel is. Az újabb teremben Amberrel zárjuk el az üzemanyag-csapot, majd eresszük le a rovert a berobbant bejáratnál található aknába. Egy csavarra lelünk, amelyet lőjünk is ki, majd menjünk át a forgó alkatrészek alatt. A kis földalatti folyosó végén végül megtaláljuk azt a panelt, amelyiket szét kell lőnünk. Váltsunk vissza az emberekre, fussunk át mindenkivel a terem túloldalára (a tüzeknél iparkodjunk), majd a következő szobában a terminál feltörése után javítsuk meg a kinyíló szekrényben levő szerkentyűt. Újabb folyosóra jutunk, ahonnan két liftaknához érünk. Szálljunk le a jobb oldaliba, lőjük szét először a másik liftaknát eltorlaszoló fémrudat, majd az ily módon az alsó emeletre zuhant lift felső ajtaját. Vigyünk mindenkit az alsóbb szintre, nyissuk ki a biztonsági ajtót, és tegyük tiszteletünket a lenti RP-nél és MP-nél. Ezután használjuk a terminált, és nyissuk ki az itteni ajtót. Bent javítsuk meg a futószalag kapcsolótábláját, majd Amberrel nyomjuk meg a gombot, mire leereszkedik egy nagy cubák, és elindul a futószalagon. Másszunk rá, haladjunk át az első fűrészlap fölött, majd rögtön hajoljunk le a fejmagasságban levő keresztrúd elől. Jussunk át a következő fűrészlapok felett is, és a szalag végén levő teremben iktassuk ki a hűtőberendezést a kerékformájú csappal. Az előbb említett módon hozzuk a másik három kollégát is a terembe, és egy újabb szobába jutunk, ahonnan három ajtó nyílik. Használjuk a terminált, majd küldjük be a rovert a hűtőkamra ajtaján. Jussunk el a párkány szélén a terem túlsó végébe, ahol aktiváljuk a szellőzőrendszert. Küldjük fel a szellőzőbe a flycamet, keressük meg benne a rést, amelyiken kimehetünk, majd a talajban levő lyukon ereszkedjünk abba a terembe, ahol terminálos tevékenységünknek köszönhetően leszakadt a plafon. A fali kart aktiválva kapcsoljuk be a tűzoltó rendszert, erre a tűz elalszik, és most már bemehetünk a mögé az ajtó mögé, ahol tűz égett. Valakivel tartsuk nyomva az ajtózárat, a túloldalon javítsuk meg az ajtó másik zárját, és így már nem kell tartani, mindenki be tud jutni. Menjünk tovább a lifthez Amberrel, majd a lift mellett jobbra, és a generátorokon leereszkedve apránként jussunk el a földszintre. Menjünk a központi építmény tetejére, és aktiváljuk az ottani kapcsolót. Kinyílik négy kis szerkezet, amelyekben piócaszerű állatokat látunk. Ezeket nyírjuk ki, majd menjünk vissza a létesítmény feléig, és itt is öljük meg a parazitákat. Menjünk fel Amberrel a többiekhez, majd fussunk mindenkivel a folyosó végére, ahonnan már csak a kezdőhelyszínen levő liftbe kell visszaügetni.

CONSTRUCTION ZONE

A pálya elején a csapat kettéválik: Amber és Minoko, valamint Andre és Carter fog együtt küzdeni. Menjünk be az ajtón Minokóékkal, majd le a lépcsőn, és a következő ajtó mögött használjuk a terminált. A másik csapatra átváltva öljük le a halálfejeseket, majd rohanjunk vissza Minokóékkal a kezdőhelyszínig, és ezúttal a felfelé vezető lépcsőt válasszuk. Egy lifthez jutunk, amelyik magától megy fel-le. Ereszkedjünk le vele egy szintet – gyorsan kell kiugrani félúton, különben a lift levisz teljesen –, a beugróban törjük fel a terminált, és indítsuk be a kötélliftet. Szaladjunk vissza a kötéllifthez, és ugorjunk bele mindkét karakterrel. Szálljunk ki a kötélpálya végén, majd az itteni lift tetejére állva ereszkedjünk le. Odalent a vasszerelvényen átszaladva a következő RP-ig jutunk - itt váltsunk át Carterékre. Menjünk be a kinyílt ajtón, és tovább, amíg egy érdekes szerkezethez nem jutunk. Ennek a gépnek hat gombjával mozgathatunk egy nagy vasrudat a tér három dimenziójában. Irányítsuk Carterrel a rudat a lifthez, és álljunk fel rá Andréval. Mozgassuk a rudat a túloldalra, majd fel és jobbra, amíg el nem tudjuk érni azt a szobát, ahol egy szikrázó kapcsoló található. Ugorjunk be, javítsuk meg a szerkezetet, és váltsunk át Amberre, akivel most már be tudunk menni a kötélpálya végénél levő ajtó mögé. Itt egy kerekes csappal irányítsuk át a gőzt. Carterrel mozgassuk vissza Andrét, de a felső szintre, és jobbra Cartertől. Az ottani szobában felvehetünk egy ajtónyitó tárgyat, amellyel térjünk is vissza a rúdra, és Carterrel hozzuk vissza a kollégát. Menjünk tovább lefelé, ahol most már kinyithatjuk a lejtős járat végén levő ajtót. Rohanjunk végig az üvegalagúton, és szedjük fel a szervizliftből a csőbombát. Fussunk tovább, amíg csak lehet, egészen a ventillátorszoba tetejéhez. A túloldalon, a csöveken menjünk le az alsó szintre (közben újabb feladatot kapunk, piócát kell gyűjtenünk). Itt nyissuk ki azt az ajtót, amelyik a másik csapat elől elzárta a ventillátorszobát, majd menjünk vissza a ventillátort irányító kapcsolókhoz. Tartsuk nyomva velük az első két kapcsolót, lehetőleg úgy, hogy az első forgórész egyik lapátja a bejárat felé nézzen, a következő pedig picit elmozdulva álljon meg az elsőhöz képest. Váltsunk át Minokóékra, keressük meg a ventillátoraknát, majd a felső ventillátorról ugorjunk le az alsóra. Ekkor az első kapcsolót fogó emberrel tehénkedjünk át a harmadikra, így Minokóékkal most már a harmadik lapátra is leléphetünk. Ezzel a módszerrel juttassuk el Andrét és Minokót a legalsó ventillátorlapát szintjén levő folyosó elejére. A korridor végén lőjük szét az ajtót, és odabent törjük fel az MP melletti terminált. Váltsunk át

Carterékre, és menjünk be a most kinyílt ajtón. Menjünk le e lépcsőn, végig a palánkon a túloldalra, és forduljunk meg. Ha felnézünk, egy nagy falbontó golyót látunk a túloldalon. Lőjük ki, majd menjünk tovább ott, ahol a golyó kibontotta a falat. Fussunk le a lépcsőn, vegyük fel a piócatetemet, amelyet akár el is vihetünk a szervizlifthez, hogy teljesítsük a küldetést. A szervizlifttől irány vissza a pióca lelőhelyéig, majd felfele. Lökjük a szekrényt földre, majd menjünk vissza a padlórepedéshez, küldjük be a rovert, és szedjük össze vele a leesett kulcsot. Keressük meg ezen a szinten a szellőzőnyílást, és dobjuk bele a kulcsot. Minokóval menjünk le, amíg csak tudunk, és vegyük ki a kulcsot a szellőző másik nyílásából. Rögtön nyissuk is ki vele az itteni ajtót, és egy olyan terembe jutunk, ahol az egyik szobát mozgathatjuk fel és le azon a két szinten, ahol Carterék tartózkodnak. Váltsunk Amberre, és menjünk fel, amíg az elektromos szobához nem érünk. A helyiség előtti teremben van egy ferde palló, ha ezen felküldjük a rovert, akkor leszakad alatta. Ezért inkább a flycamet röptessük fel a kis résbe, ahol kapcsoljuk ki az elektromosságot – így már a továbbiakban nem lesz gondunk ezzel sem. Menjünk Andréval a felső szinten a szellőzőnyílás szobájába, lőjük szét az üvegablakot, majd az ablak alatti szegélyen fussunk végig a túloldalra. Ott lőjük meg a ferde rudat, majd az így keletkezett hídon rontsunk be a következő terembe. Öljük meg a parazitákat, javítsuk meg a panelt, és aktiváljuk a gépet. Így most már Minokóval be tudjuk izzítani a szobalift-irányító gombok melletti terminálról a mozgó lézert. A lézerrel a fémajtókat égethetjük szét, tegyünk is így: először a szobából kivezető ajtót, majd a következőt lőjük ki, és keressük meg azt a szobát, amelyiket Minokóval tudjuk irányítani. Mozgassuk le a helyiséget, álljunk rá Carterrel, Andréval és a lézerrel. Ezután küldjük fel a szobát, és odafent lőjünk szét a lézerrel minden fémajtót, amit csak találunk. Öljünk meg Carterékkel minden halálfejest és a löveget is (az utóbbit a löveg mögötti muníciós ládával tudjuk felrobbantani). Ezután mindenkivel menjünk vissza a mozgatható szobába, és ereszkedjünk le. Újabb járatra lelünk, amelynek a végén egy páncélajtót nyithatunk ki. Váltsunk Amberre, a felső szinten keressük meg ezt az ajtót, és haladjunk tovább a következő ilyen páncélajtóhoz. Küldjük be a rovert, és a kis robottal mozogjunk át a termen a következő folyosóra, ahol az asztalnak támasztott pallón menjünk fel, hogy aktiválhassuk a kapcsolót. Így már tovább tudunk futni Amberrel és Minokóval a futószalagon. Odabent keressük meg az RP-t, a mellette levő terminálon aktiváljuk a teleszkópos alagutat, majd menjünk tovább, amíg lehet. Carterékkel keressük meg a felső szinten az alagutat (ott kell leesni, ahol a lézerágyút szétlőttük), majd menjünk végig rajta. Ezután Andréval keressük meg azt a termet, ahol újabb megjavítandó kapcsolótáblára lelünk. Az egyik gombjával ki- és bekapcsolhatjuk a plafonról lógó elektromágnest, a másikkal pedig mozgathatjuk a mágnest pályája egyik végéről a másikra. E két gombbal – és a teremben levő fémkalitka segítségével – hozzuk át a túloldalról Ambert, majd menjünk vele is az irányítóterembe, és keressük meg azt a panelt, amelyet gőz fúj le. Aktiváljuk az itteni kapcsolót, keressük meg Minokóval a kinyílt kaput, és vegyük fel mögüle az ajtónyitó kártyát. Ezután már Minokót is át tudjuk hozni a kártyát igénylő kapun a túloldalra (közben sietnünk kell, nehogy a prések összenyomjanak). Végre együtt a csapat – ezután nincs más dolgunk, mint az itteni terminált használva kinyitni a lifthez vezető ajtót.

SHOPPING MALL

A következő szobában engedjük ki az ablakpárkányra a rovert. Menjünk vele jobbra a rácsos ablakig, lőjük le a rácsot, majd a túloldalon aktiváljuk a talaj menti kapcsolót. Most már az itteni ajtó mögött felszaladhatunk a következő szobába. A nyílt térségen lőjük meg a balra található lift felső kötelét, fussunk vissza a kezdőszobába, és az ablakon át ugorjunk le apránként az utcára. Menjünk jobbra az út széléhez, és ugráljunk le egyenként az omladozó állványzatra. A továbbvezető folyosó végén a lépcső bal oldalán fussunk fel, majd egy kerülővel jussunk vissza a nyílt térségre. Itt rohanjunk tovább a párkányon, és ezen az oldalon, a párkány végén másszunk le a szakadék túloldalára. Menjünk el az utca végéig, és lőjük szét a kőfalat támasztó rudat. A leomlott fal helyén küldjük be a rovert, és keveredjünk el vele egy szobáig, amelynek kék ajtaja van. Az ajtó alján lőjük szét a reteszt, majd a csapattal fussunk vissza abba a benyílóba, ahol ez az ajtó található (RP és MP is van itt). Bent terminálozzunk, majd aktiváljuk a kinti kapcsolót. Haladjunk tovább, lőjük ki az ágyút – az eleje sebezhetetlen, ezért körbe kell venni, és ha csak lehet, hátulról lőni. Töltődjünk fel, majd rohanjunk tovább a következő terembe. Öljünk meg minden halálfejest, és ha már csak az ágyúk rontják a levegőt, rohanjunk el Minokóval az első ágyú előtt, az itteni kék ajtóhoz. Odabent aktiváljuk a roverrel a lenti kapcsolót, és használjuk a fali terminált, amelylyel kinyithatjuk az előző nagy csarnok kék ajtaját. Vigyünk is mindenkit a most kinyitott ajtóhoz, odabent javítsuk meg a terminált, és törjük fel. Újabb kék ajtó nyílik, fussunk fel a mögötte található lépcsőn. Rohanjunk át Minokóval a lépcsőfordulóban levő ajtóhoz, nyissuk ki a kapcsolóval a terminálszekrényt, és a terminált feltörve vegyük irányításunk alá a második csarnok lézerágyúit. Ezekkel szedjünk le minden rosszfiút, aki csak a szemünk elé kerül. Ezután fussunk a második csarnokba, ahonnan egy kisebb omláson átmászva eljuthatunk a következő terembe. Az ágyú kiiktatása után (úgy a legkönnyebb, ha flycammel eltereljük a figyelmét) menjünk fel Amberrel a kidőlt csövön. Fussunk át a gőzön, essünk le a liftre, és aktiváljuk a kapcsolót. Ahogy a felvonó elkezd mozogni, egy benyílót veszünk észre, menjünk is be rajta. Kerüljük meg itt fent a liftet (RP), és a túloldalról nyissuk ki a lift másik ajtaját. Mivel ez a felvonó a legelső nagy csarnok aljáról jön fel ide, a másik három gőz-intoleráns jómadarat egyenként kell felhoznunk a csarnokból, az ottani liftaknán keresztül. Fent a lépcsőn folytassuk az utat, majd lőjük ki az üvegfalat, és óvakodjunk ki Amberrel. Fussunk az ágyúk alatt húzódó pallóhoz, és menjünk át a túloldalra. Odaát kerüljünk egyet, és kapaszkodjunk fel úgy, hogy már lássuk az ágyúkat, és tüzelni is tudjunk rájuk. Ekkor a túloldalról másszunk ki még valakivel a betört üvegen, és vonjuk magunkra az ágyúk figyelmét. Ily módon Amberrel gyorsan ki tudjuk lőni hátulról a két ágyút. Másszunk fel, nyissuk ki a rácsos ajtót, majd lőjük be Amber rakétájával a forgóajtót, és fussunk tovább az áruházba. Új küldetést kapunk, a Szabad Szellemek banda tagjait kell kikérdeznünk. Az elsőt a felső szinten talál-

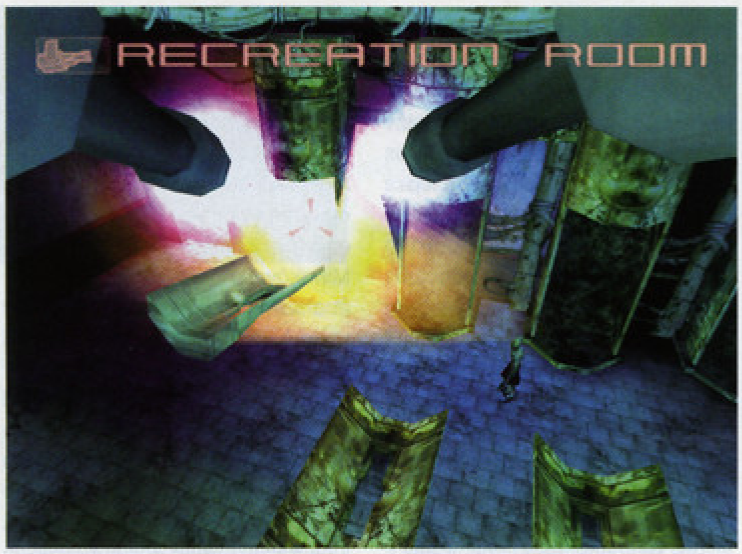
juk, ahol egy ládában tűz ég. Az interjú után menjünk le a tőle jobbra található lejárón, és rögtön találunk egy újabb Szellemet. Beszéljünk vele, majd siessünk tovább az alsó szintre, a hordóban égő tűzhöz. Az interjú után az arc elvezet bennünket a negyedik Szellem-taghoz, és őt is ki tudjuk faggatni. Nyissuk ki az itt található ajtót, és bent másszunk fel a ferde szellőzőn. További harcok árán az RP-t elhagyva keressük meg a szikrázó panelt, és javítsuk meg. Törjük fel a terminált – innen a konténert irányíthatjuk fel-le. Másszunk be valakivel a konténerbe, majd a ládákon át a konténer tetejére, és húzzuk fel a konténert. Rögtön váltsunk át a konténeren állóra, és amint a konténer felér a rúdhoz, másszunk fel rá. Némi mászkálás után olyan terembe juthatunk, ahol egy targonca fogja az ajtót. Aktiváljuk a targonca jobb kapcsolóját, majd a balt is, mire újabb terem válik elérhetővé. Rohanjunk át a löveg előtt Minokóval, majd fussunk közvetlenül az ágyú előtti falhoz. Szaladjunk be, fussunk a láda mögé, és onnan tovább a folyosón, de mindig fedezékben maradva. Egy terminálhoz érünk, amellyel egyrészt kikapcsolhatjuk az ágyút, másrészt ajtókat nyithatunk ki. Keressük meg a csapattal a targoncát, eresszük le a lapátját, vigyük rá Cartert, majd a kapcsolóval emeljük fel a lapátot. Fent fussunk végig Carterrel a csővezetéken, majd essünk le, és nyissuk ki az itteni rácsos kaput. Ezután már a többiekkel is oda tudunk menni az áruházon keresztül, tegyünk is így. Ha együtt a csapat, menjünk tovább a rácsos ajtótól lefelé, amerre még nem voltunk, és a lejtő alján az RP melletti szervizliftből vegyük fel a sentry gunt. Hackeljük meg a terminált, és ha továbbmegyünk, már csak egy keményebb harcos részen kell túlesnünk. Az ágyúkat a már megszokott módon lehet átvágni: valakivel elrohanunk előtte a túloldalra, és mindkét oldalról fedezék mögé bújunk, majd ki-kikukkantgatva mindig azzal a karakterrel „lövünk”, amelyiknek az ágyú éppen hátat fordít. Ha mindenki meghalt, a második felrobbantott ágyú mögött találjuk meg a kivezető folyosót.

DEATH HEAD HQ

Ugorjunk le a felvonóról, és a jobbra található másik lifttel menjünk fel St. Lucia templomához. Sétáljunk valakivel a mozgatható hídra, és essünk le az ajtó felőli végén. Lent csőbombával robbantsunk utat, majd keressük meg a rácsos aknát. Küldjük le a rovert, lőjük szét a hordót, és vegyük fel a leeső akkumulátort. Menjünk vissza, és a ládákon felmászva jussunk vissza a csapathoz. Használjuk az akkut a hídon, majd a terminállal forgassuk el a hidat. A ládákon és az állványzaton mászunk fel mindenkivel, és jussunk be az üvegablakon át. Bent javítsuk meg a kapu zárját, haladjunk tovább (RP + MP), majd lőjük szét az ajtót fogó két reteszt. Adjunk pisztolyunkkal a bedeszkázott résznek, és fussunk tovább. A következő teremben lőjük szét az összes hordót, majd használjuk mindkét ajtónyitó kapcsolót. Innen visszajutunk az előző termek egyikébe, ahol újabb ajtó nyílik. Menjünk is be valakivel a terembe, essünk le, és aktiváljuk mindkét oszlop kapcsolóját. Az előző teremben használjuk a gerenda melletti dobozon a gombot, mire a gerenda átbillen a következő terembe. Az ajtóhoz közelebbi oszlop kapcsolóját ismét aktiválva emeljük fel a gerendát tartó oszlopot, és így már fel tudunk futni a gerendára, onnan a következőre, onnan pedig tovább, a párkányra, ahol újabb akkut vehetünk fel. Irány a következő terem, ahol használjuk az akkut a liften, majd lőjük ki az üvegablakot. Küldjük be a flycamet, repüljünk fel a lépcső tetejéig, és nyissuk ki a rácsos ajtót. Menjünk vissza a csapattal a rácsos ajtó túloldalához, fussunk le a lépcsőn, és tovább balra. Interjúvoljuk meg a halálfejest, öljük meg, és máris a lift másik oldalához jutunk, ahol Andréval megint javítatunk kell. A biztonsági lézeres kapu nyitása után vegyük fel a benti szervizliftből a célkövető rakétákat. Ezután álljunk mindenkivel a liftbe, menjünk fel-le, és s közben egyenként ugráljunk be a csapattagokkal a félemeleti résen. Bent egy jól irányzott csőbombával iktassuk ki a löveget. Az újabb RP melletti terminállal nyissuk ki az ajtót, majd továbbhaladva lőjük szét az ablakokat, és eresszük ki a rovert a párkányra. Menjünk vele jobbra, és a szellőzőzáró lelövése után a szellőzőbe. Hosszas keresgélés végén egy új terembe érünk, ahol lőjük szét a piros nyomásszabályozót. Húzzunk vissza a csapattal az RP-s terembe, ahol azt látjuk, hogy a robbanás nyomán újabb terembe mehetünk be. Bent húzódjunk balra, s az ajtó mögött vegyük fel az akkut. Küldjük be a flycamet az ajtó feletti résen, majd rögtön le, és még mielőtt szétlőnék a flycamet, nyissuk ki a túloldalról az ajtót. Osonjunk fedezékről fedezékre az akkut rejtő szobával szemközti ajtóhoz, javítsuk meg a zárat, bent pedig használjuk az akkut és a terminált. Mindkét ágyú a miénk lesz, Minokót hagyjuk is itt. A harcok lecsillapodta után szaladjunk tovább mindenkivel. Hosszas harcok után egy lépcsőfeljáróról a kezdőhelyszínek felső rámpáira juthatunk, arra menjünk tovább. Aktiváljuk a kapcsolót, majd még egyszer, hogy az elektromosság eltűnjön. Ezután fussunk Minokóval, Andréval és Carterrel át a szemközti, vízmentes oldalra, majd Amberrel kapcsoljuk vissza a kapcsolótáblát. A kinyíló ajtón menjünk be a másik hárommal, majd Carterrel nyissuk ki a lézeres kaput. Menjünk be Minokóval, és a terminállal vegyük át az irányítást az újabb lézer felett. Rohanjunk tovább, amíg egy kapcsolóhoz nem érünk (mentsünk állást, mert itt be lehet ragadni a játékba, ha szerencsétlen helyen halunk meg). Tartsuk nyomva a kapcsolót Minokóval, a következő kapcsolót Andréval, az azt követőt Amberrel. Ezután Carterrel fedezzük fel a legutóbb kinyílt ajtókat és egy új termet. Töltsük fel a sárga terminált saját energiánkból, majd a kéket aktiválva jussunk hozzá a biztonsági kulcshoz. Nyissuk ki a kulccsal az itteni ajtót, amelyik az előző ajtók előtti helyszínre vezet. Ezután menjünk vissza Amberrel az előző szobába, majd ott csatlakozzon hozzánk Andre, végül menjük ki Minokóhoz, és egy kerülővel jussunk el ahhoz az ajtóhoz, amelyet Carter nyitott ki nekünk. Innen jutunk el a másik kulcsos ajtóhoz, nyissuk ki (ehhez ki kell venni az előző kulcsos ajtóból a kulcskártyát), és menjünk be. Ezután már csak egy megszerelendő terminál áll az utunkba.

THE HOSPITAL

Fussunk ki a nyílt térre, majd be a másik terembe, és a ládákon át fel a lifthez. Álljunk mindenkivel a felvonóra, és liftezzünk fel, amíg a másik lifttel egy vonalba nem érünk. Másszunk át, majd irány a túloldal. Ott platformról platformra ugráljunk le, végül a tetőn levő lyukon essünk le. Az üvegajtón át

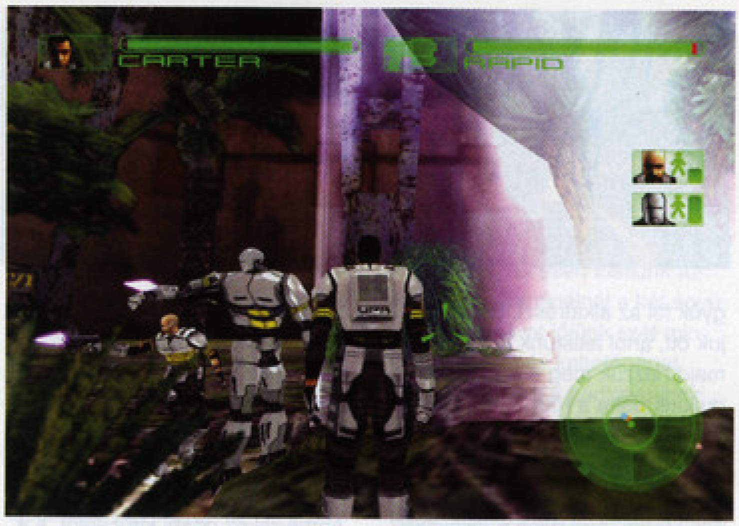


hatoljunk be, és azonnal fussunk jobbra, amíg a szokásos RP-MP-pároshoz nem érünk. Innentől kezdve nagyon sok csata lesz. Tisztítsuk meg az alagsort a szörnyektől, és fedezzük fel a terepet. Az RP-től továbbhaladva egy szobát találunk, ahol felvehetünk egy kimerült akkut, a szervizliftből pedig a timeshock nevű remek lassító fegyvert (az itteni terminál még nem aktív, de amúgy is csak kamerákat mutatna). Az épület közepe tájékán keressük meg a nagy csarnokot és ott a szökőkutat. Ereszkedjünk le a kút melletti lyukba, töltsük fel az akkut, majd nézzük meg az itteni terminál kameráit. Minokót hagyjuk itt, míg a többiekkel keressük meg azt a liftet, amelyik felvisz minket ismét a kút szintjére. A szökőkút mögötti területen újabb folyosó indul, ez vezet a fenti kapcsolóterembe. Ott helyezzük be a résbe az akkut, majd a három kapcsolópárral állítsuk be a csarnok napelemeit úgy, hogy ferdén álljanak és fényt sugározzanak. Váltsunk a szökőkút alatt levő Minokóra, vegyük ki a kinyílt fali panel első foglalatából a biztosítékot, és tegyük arrébb jobbra kettővel. Vigyünk mindenkit az RP-vel ellentétes irányban található lifthez, amely így már működőképes lesz, és fel tudunk vele menni. Minél előbb keressünk egy újabb RP-MP-párt. Az egyik folyosó végén plafonomlást látunk, itt küldjük fel a flycamet, amellyel átrepülhetünk a romokon, és a túloldalon kinyithatjuk a lehúzott rolót. Ezután keressük meg azt az ajtót, amelyik előtt a kulcskártya hever, vegyük fel a kártyát, és nyissuk ki vele az ajtót. Bent javítsuk meg a következő ajtó zárját (belülről), és nyissuk ki az ajtót. Hiányos gépezetet találunk itt, ehhez fogunk alkatrészeket vadászni. Menjünk vissza az RP-MP-hez, majd tovább a folyosón. Rontsunk be Amberrel az ajtó mögötti lángokba, és a fal tövében levő résen eresszük be a rovert. Lőjük szét a piócákat, és keressük meg azt a fedőt, amelyik egy újabb terembe vezet – itt ismét egy rolót nyithatunk fel. Mozogjunk a csapattal a roló mögé, nyissuk ki az első ajtót, menjünk be, és lőjük szét a dögöket. A falon van három terminál, mindegyik felett egy foglalat, amelyből hiányoznak az alkatrészek. Kettőt rögtön meg is találunk itt a polcon, ezeket használjuk is a foglalatokon, és törjük fel a két terminált (az egyik bekapcsolja a szellőzőt, a másik az esőztetőt a tüzes teremben). Menjünk vissza a tüzes teremhez, ahol újabb ajtó nyílt ki – menjünk hát tovább, és fedezzük fel a terepet. Lőjük be a faajtót, küldjük be Andrét, hogy javítsa meg a következő ajtó nyitószerkezetét, majd odabentről vegyük magunkhoz a Scanner Power Cellt. Minokóval hackeljünk (ehhez a terminálhoz kártya is kell), és nyissuk ki azt az ajtót, amelyiket a három terminált tartalmazó szoba folyosóján láthattunk. Ügessünk is vissza oda, menjünk be, és vegyük fel a Scanner Memory Circuitet, valamint a fali panelből az alkatrészt. Ugorjunk át abba a terminálos terembe, ahol az imént kimaradt egy fali panel, ezt az új alkatrésszel már fel fogjuk tudni törni – valahol, egy gázzal telített szobában abbamarad a gázömlés. Keressük meg ezt a szobát, majd javítsuk meg az elromlott ajtónyitót, és vegyük fel odabentről a Scanner Display Circuitet. Ballagjunk vissza a kulcskártya lelőhelyénél található szerkezethez, és tegyünk minden alkatrészt a helyére. Javítsuk meg a szikrázó monitort és fali panelt, majd kapcsoljuk be a gépet. Menjünk ki valakivel az előtérbe, csalogassunk egy szörnyet magunk után, be a szerkezetbe, mire az felrobban. Rohanjunk oda, ahol a Scanner Display Circuitet találtuk. Itt a fali kapcsolóval nyissuk ki a szekrényajtókat, majd a kis kapcsolókkal lökjük ki a középső ládákat. Lőjük ki a felső plafonelemeket, másszunk fel Amberrel az így képződött platformra, majd keressük meg a gázcsapot, és annak folyamatos zárva tartásával zárjuk el a gázt. Ezután Minokóval tartsuk nyomva a teremben található targonca kapcsolóját. Valakivel másszunk fel a targonca tálcájára, jussunk el az Amber melletti rács túloldalára, essünk le, és rohanjunk rögtön az RP+MP-duóhoz. Ezután nyissuk ki az ajtót, egyvalakit küldjünk fel az itteni lifttel a helipadhez, majd amikor a repülő megérkezik, csalogassunk egy szörnyet a sugarába. Ha megkapjuk a nyugtázó üzenetet, menjünk vissza, és vigyünk mindenkit az UPA lifthez, amely itt található a közelben.

SKYTRAN

Rohanjunk előre, másszunk el a korláton a lyukig, és lőjük ki a kereket, mire a szalag megáll. A következő szalag melletti ajtónál használjuk a rovert. A szellőzőben lőjük ki a piócákat, majd a csapattal menjünk tovább, és a terminálon vegyünk ellenőrzésünk alá a közeli ágyút. Újabb terminál lesz a következő teremben, de még nem használható. Egyvalakivel menjünk fel az itteni liften, majd essünk le a szellőzőaknába, húzzuk meg a kapcsolót, és essünk le megint. Most már a terminál aktív, nyissuk hát ki az előző teremből továbbvezető ajtót. Hackeljük meg az ágyút is, Minokóval maradjunk ágyú üzemmódban, a másik hárommal pedig menjünk be, és irtsunk. Ha a szörnyek már elfogytak, Minokóval is csatlakozzunk, és fedezzünk fel az állomást. Megjavítandó ajtónyitót találunk, amelynek segítségével bemehetünk az irodába, ahol a kinyitható faliszekrényben újabb terminálra lelünk. Hagyjuk itt Minokót, a többiekkel pedig irány a SkyTran állomás bejárati ajtaja. Minokóval nyissuk ki a bejáratot, a többiekkel pedig gyorsan menjünk be (RP). A szervizliftből vegyük fel a korongvető fegyvert, majd menjünk a peronra, ahol csalogassuk a szörnyeket az ágyú elé, és Minokóval adjunk nekik. A többiekkel rohanjunk tovább a peron másik oldalán a kijárati ajtóhoz, és lőjük le a piócát az elektronikáról. Minokóval nyissuk ki a kijáratot, majd csatlakozzunk a többiekhez, de előtte vele is jelentkezzünk a bejárat mögötti RP-nél. Javítsuk meg a kijárati ajtó melletti reteszt, és menjünk tovább. Küldjük be a flycamet, aktiváljuk a kapcsolót, majd fussunk ki a kijárati ajtón a frissen kinyitott csomagmegőrző szobához. Innen a poggyászraktárba jutunk, ahol a kétkapcsolós panelen eresszük le a jobboldali targonca tálcáját, álljunk rá valakivel, majd engedjük fel úgy, hogy az illető fel tudjon lépni a felső polcokra. Az egyik polcrész leszakad, ekkor engedjük el a rovert, és essünk le vele a következő szintre ott, ahol az alsó polc keskeny. Innen a másik targonca tálcáján át menjünk a fal tövében levő polchoz, amelynek lyukacsos végén essünk le az egyik résen az alattunk levő polcdarabra. Innen egy szellőző vezet tovább, és ha bent megöljük a piócákat, a másik targonca kapcsolótáblája is működni fog. Próbáljuk is ki! Eresszük le a targonca tálcáját, állítsunk rá valakit, küldjük fel a tálcát, és fent kapaszkodjunk bele a szellőzőbe. Haladjunk tovább, majd essünk le, nyissuk ki az oldalsó ajtót, és mindenkit hozzunk ide. A szétlőtt deszkák mögött keressük meg a nyitható lézerkaput (RP), majd töltsük fel az itteni áramforrást, és húzzuk meg a piros lámpa alatti kart. Fussunk ki a rámpára – most már ki tudjuk nyitni az itteni rácsot. Rohanjunk a kereszteződésben a jobbra levő beugróba, ott le a lépcsőn, majd jobbra. Amberrel szenvedjük át magunkat a gőzön és a csövek közti hézagokon, majd zárjuk el a gőzt. Menjünk utána a csapat többi tagjával, majd a robbanás után javítsuk meg a túloldalon a szikrázó panelt. Carterrel nyissuk ki a csapóajtót, essünk le mindenkivel (RP), majd a ládák feletti rácsot kilőve másszunk fel. A teremben küldjük fel Minokót a lifttel, és a működő terminállal nyissuk ki a terem egyik ajtaját. Menjünk be ezen, és keveredjünk el a következő teremig, ahol a falon MP van, egy lépcső tetején meg egy RP és egy irányítófülke. Töltsük fel az áramforrást, majd húzzuk meg a kart, mire a légvasút megérkezik. Akad itt még egy terminál, azzal nyissuk ki az előző terem másik ajtaját. Irány vissza, be az ajtón, és a fali résbe küldjük be a rovert egy kis piócavadászatra. Küldjük vissza Minokót a lifttel az előző terem felső szintjén levő irányítóterembe. Az eddigi passzív terminál most működik, hozzuk is működésbe vele a darut, amely kinyit egy újabb rácsot. Essünk le ott, keressük meg a modult, majd az itteni lifttel menjünk vissza a vasúti vezérlőterembe, ahol használjuk a modult a műszerfalon, és a másik kapcsoló meghúzásával lökjük tovább a légvasutat. Irány a központi terem, ahol újabb kapu nyílt, onnan vehetjük fel a kódkártyát a kapunyitó szerkezetből. Menjünk vissza oda, ahol a rovert használtuk, és nyissuk ki az ajtót a kártyával.

Menjünk be (RP), majd Amberrel rontsunk be a gőzbe, és tartsuk nyomva a kapcsolót. Ezután Carterrel dőljünk neki a folyosón a következő kapcsolónak (a padló elektromosságát állítja le). Menjünk végig Andréval az immár delejmentes padlón, javítsuk meg a következő kapcsolót, és tartsuk lenyomva. Szaladjunk be Minokóval az így kinyíló ajtón, tovább a következő kapcsolóig, és tartsuk nyomva azt. Menjünk Minoko után Andréval, keressük meg a következő gombot, és tehénkedjünk rá. Váltsunk Amberre, és keressük meg lent azt a folyosót, amelyik újabb nyomható kapcsolót rejt. Essünk neki, majd visszafelé menet ugorjunk le a leszakadt rácsnál. A hibás rácsozaton eresszük át a flycamet, és belülről nyissuk ki vele az ajtót. Menjünk tovább Amberrel, fel a liften, majd a piros gomb előtt roverezzünk. Exittel szálljunk ki a roverből, Amberrel nyomjuk folyamatosan a piros gombot, majd váltsunk a roverre, és bent a következő ajtó rése alatt is csússzunk be. Keressük meg a szellőzőt, és menjünk be. A túloldalon fent guruljunk el óvatosan a kapcsolóig, és aktiváljuk azt. Andréval és Minokóval már be tudunk futni a kinyílt rácsos ajtón. Hozzuk ide Cartert és Ambert is, Amberrel egyengessük Carter útját az elektromos padlónál. Ha mindenki együtt van, menjünk tovább, és Carterrel nyissuk ki a biztonsági ajtót. Menjünk be, küldjük át a réseken a flycamet, majd repüljünk vele fel, a törött üvegen át be a felső terembe, ahol a kapcsolóval nyissuk ki az ajtót. Ezután Amberrel menjünk vissza oda, ahol flycameltünk, majd tovább, és a folyosó végén tartsuk nyomva a piros gombot. A másik oldalon Andréval tegyük ugyanezt a másik piros gombbal, majd Carterrel menjünk át Amber oldalára, és nyissuk ki az itteni biztonsági ajtót is. Minokóval is ballagjunk Carterhez, és Andre kivételével mindenkivel menjünk tovább az előbb kinyitott ajtónál. A zöld gombbal küldjük le fentről a liftet, Andréval szaladjunk rá lent, és azonnal menjünk fel vele. Fent hozzuk össze a csapatot, keressük meg a sarki liftet, és essünk le. Öljük meg a piócákat, és menjünk a lifttel, majd megint fel. Fussunk tovább a folyosón, majd át a „hídon", lőjük ki a tetőablak négy pántját, és essünk be. A harc után húzzuk meg mindhárom kart úgy – például jobbról balra haladva –, hogy egy időben világítsanak zölden. A robbanás után hackeljük meg a terminált, majd hívjuk a liftet, amellyel menjünk is le. Fussunk tovább, irtsuk ki a parazitákat, és ha továbbrohanunk, ismerős helyszínre jutunk. Szaladjunk az utat követve, amíg oda nem érünk a generátorhoz. Itt már az a terminál aktív, amelyik eddig süket volt. Használatával állítsuk át a generátort, majd hackeljük meg a másik terminált is, amelyik így vált csak elérhetővé. Ennek eredményeként a vonat megint arrébb megy, és a peronon némi küzdelem után felszállhatunk rá.



ZOO

Beszélgessünk el Minoko cellatársával, majd váltsunk a többiekre, és essünk le a vagon mögötti lyukba. Töltsük fel az akkut, majd hívjuk a vízszintes liftet. Két emberrel maradjunk itt, és Amberrel menjünk vissza a szerelvény elé, a nagy szakadékhoz. Küldjük a másik két emberrel Amber felé a platformot, majd váltsunk Amberre, és ugorjunk le rá. Odabent nyissuk ki a rácsos ajtót, majd álljunk vissza a liftre. Küldjük előre a liftet, amely a szakadék túloldalán megáll. A roverrel bent lőjük le a piócákat, így tovább tudunk menni a túloldali kapcsolóterembe (RP). Zavarjuk vissza a liftet, álljunk rá a másik két jómadárral, majd a túloldali kart meghúzva hozzuk át őket is. Itt az ajtó mögötti szervizliftből felvehetjük az Extractort (nagyon faja kis energiaszívó csúzli), amellyel inkább Minoko harcoljon ezen a pályán. A hármassal rohanjunk még tovább a nyitott ajtón (MP), majd a lépcsőfordulónál fel. Keressük meg a központi termet, küldjük be a flycamet és zavarjuk el abba a sarokba, ahol tovább lehet menni és amerre a radar Minokót jelzi. Nyissuk ki Minoko celláját, majd végezzünk egy kis felfedezést Minokóval. Keressük meg azt a termet, ahol egy ajtó szolgál hídként a túloldalra. Próbáljunk meg átszaladni rajta, majd menjünk vissza a másik csapatból valakivel a lépcsőhöz, és lent húzzuk meg a rácsos ajtónál levő kart. Minoko mellett erre felnyílik az ajtó, és bent felvehetjük az áramforrást. Ezt tegyük be a helyi foglalatba, aktiváljuk a terminált, majd törjük fel. A hármassal menjünk a lift mögötti kontrollszobába, és húzzuk meg mind a három kapcsolót, majd a különállót is. Minokóval fussunk tovább a központi terembe, és ott menjük be azon az ajtón, amelyiken át a szörnyek betörtek. Rohanjunk tovább hol ládákon, hol ferde pallókon mászva, és hamarosan egy kis tóhoz jutunk, ahol a fali résből a rover egy kulcskártyával fog visszatérni. Ezzel a központi teremben nyissuk ki a kódkártyás ajtót, és bent keressük meg azt a helyet, ahol egy nyomható fali panel van egy rács előtt. A többiekkel is fussunk tovább ott, ahol a rácsot korábban felnyitottuk. Hamarosan Minokóhoz és a másik fali panelhez érkezünk – ez utóbbit javítsuk meg. Nyomjuk meg egyszerre Minokóval és valaki mással a két kapcsolót. Egy gumi akadályozza további utunkat, küldjük hát be flycamet, a rács lyukán át zavarjuk el a másik ketrecbe, majd onnan az ajtóhoz, és nyissuk ki azt. Menjünk be Minokóval, lőjük ki a gumit tartó deszkát, majd a ketrec falán levő résen át fussunk tovább, amíg egy ajtó mögött nem találunk egy RP-t. Essünk le a másik csapattal, és lent haladjunk tovább a következő RP-MP-pároshoz. Egy gázzal telített terem is utunkba áll, küldjük hát be Ambert, és csukjuk le a szellőzőfedelet. Andréval javítsuk meg az itteni panelt, húzzuk le a kapcsolót, és így már tudjuk hívni a mellettünk levő liftet. Menjünk fel, majd Minokóval menjünk tovább, lőjük ki az üvegablakot, és küzdjük át magunkat a nagy üvegfalú terembe. Fussunk arra, ahol a lények kitörtek az üvegen, majd a fel-le kóválygó liftet közbeiktatva keressük meg azt a termet, ahol RP van. Akad itt egy terminál is, ezzel nyissunk ki két ajtót. Az egyik éppen mellettünk van, úgyhogy menjünk is tovább. Egy hídra fogunk érni, amely kezd majd leszakadni alattunk. A másik csapattal menjünk le a liften, és keressük meg a másik kinyitott ajtót a pálmafáknál. Irány az akváriumos terem, ahol lőjük ki az összedőlni készülő falat. Most már be tudunk menni az első akváriumba, és innen további alagutakon és akváriumokon át eljuthatunk egy lifthez. Álljunk rá Amberrel és Andréval, majd javítsuk meg a panelt. Andréval gyorsan ugorjunk le, majd Amberrel fent menjünk a gőzbe, mielőtt a lift megindul lefelé. Bent zárjuk el a gőzcsapot, és hozzuk fel a többieket is. A nyílt téren javítsuk meg a szikláknál szikrázó panelt. Menjünk tovább Minokóval, keressük meg egy alsóbb helyiségben az újabb RP-t és a terminált, amelynek segítségével a Virtual Jungle nyílik, majd vissza a hídra. A hármassal menjünk a Virtual Jungle-höz. Amberrel fussunk át az elektromosságon, túloldalt tartsuk nyomva a kapcsolót, majd Andréval javítsuk meg a szikrázó falrészt. Menjünk fel a platformmal. Fent óriási küzdelemre számítsunk, utána lőjük ki a vetítőgépeket, majd az egyik fal kirobbanása után menjünk tovább arra. Eljutunk az elvarázsolt kastély tükreihez, itt keressük meg a továbbvezető utat. Ha eljutunk a terem másik végébe, menjünk tovább, lesz egy tükörpadló, majd utána egy leszakadt híd. Itt a flycammel szedjük ki a falról lógó deszkát megakasztó pöcköt, majd rohanjunk tovább. Az alagútban lőjük szét a sziklát, Andréval lépjünk ki a platformra, szereljük meg, és lépjünk vissza. Minokóval is menjünk be a kastélyba, és jussunk el arra a helyre, ahol egy fali panel védőburkát tudjuk mozgatni egy gombbal. Itt küldjük le a flycamet az üvegfalú terem előtti aknába, majd a túloldalon fel a terembe. Nyomjuk meg mindhárom kapcsolót, mire kint három falrész lejjebb süllyed. Ekkor nyomjuk meg a fehér gombot, és villámgyorsan rohanjunk át a túloldalra, hogy a másik fehéret is el tudjuk érni. Az ajtó kinyílik, és az új terem túloldalán nyomva tarthatjuk azt gombot, amelyik aktiválja a rakodógépet. Ezután egyenként hozzuk le a többieket: először a mozgópadlóról a keresztgerendára kell esni, onnan az imént aktivált rakodógépre, majd tovább le. Itt az UPA-lift is, vigyünk hát oda mindenkit.

GROUND ZERO

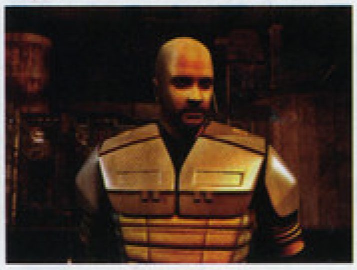
Essünk le a lyukba, és keressük meg a gázos szobát. Amberrel menjünk be ide, és ve-

gyűk fel az alkatrészt. Ezt használjuk ott, ahol leestünk a lyukba, majd húzzuk meg a kapcsolót. Induljunk balra a robbanás helyén, és aktiváljuk a kapcsolót. Nézzük meg a másik falba robbantott lyukat is, és küldjük be a flycamet az ajtó résein. Aktiváljuk a talajközeli kapcsolót, majd az ajtónyitót. Bent töltsük fel az akkut, és terminálozzunk. A folyosó végén javítsuk meg a másik terminált (vigyázat, a plafonon levő ágyú rögtön működni kezd!), majd törjük fel ezt is. Két löveget iktathatunk ki – az egyikkel lőjünk lyukat az ajtóba, mire láthatóvá válik egy piros csíkos szerkezet, amelyet a túlsó oldalról tudunk állítgatni a négy kapcsolóval. Nyomogassuk a kapcsolókat úgy, hogy a piros csíkok egyetlen vízszintes vonalat alkossanak, majd húzzuk meg a négy kapcsoló melletti kart. Nyílik az ajtó, és bent kis kóborlás után találunk RP-t, MP-t és terminált is. Beszélgessünk a helyiekkel, és egyikük küldetést ad nekünk: egy összetört jármű ügyében kell intézkednünk, meg is mutatják az odavezető utat. A következő hatalmas teremben látjuk azt a rácsot, amelynek a túloldalán már láthatjuk a járművet. Menjünk fel a lépcsőn, javítsuk meg szikrázó a panelt, és húzzuk meg a kart. Ugyanitt van egy piros gomb, azt is nyomjuk meg. Valakivel menjünk le a szerelőállványokhoz. Eresszük le azt, amelyiken az autót látjuk, és vegyük fel az akkut. Fussunk vissza a piros gombhoz, és tegyük be az akkut a foglalatba. Törjük fel a terminált, mire a markológép ródob a futószalagra egy szerelvényt. A szalagról egy teljes erőn levő emberrel ugorjunk le, és essünk a szerelvényre. Lőjük ki az ajtót, bent hozzuk üzembe a prést, majd keressük meg lent a gombbal lehívható liftet. Menjünk fel vele, és a fenti ajtó mögött egy tovább- és egy visszavezető utat is találunk. Ez utóbbin hozzuk be az egész csapatot.

Menjünk tovább, a rácsnál küldjük be a rovert, és lőjük ki a szellőzőben a piócákat. Álljunk három emberrel a mozgatható hídszerű padlóelemre, Carterrel pedig tartsuk nyomva a kapcsolót, mire a híd elfordul. A túloldalon aktivizáljuk Amberrel az ottani kapcsolót, s a következő híd is elfordul. A maradék két emberrel rohanjunk a hídra, majd engedjük el Amberrel a kapcsolót. Minokóval menjünk tovább, és hamarosan egy kézi kapcsolóra lelünk, tehénkedjünk rá. Andre a kör alakú terem szélén végigfutó kis peremen haladva el tud jutni abba a terembe, ahol Minoko is van, csak éppen az üveg túloldalán. Andréval is tartsuk nyomva az itteni kapcsolót, mire a Minoko oldalán levő terminál aktiválódik, és feltörésével újabb utat teremthetünk ott, ahova utoljára a rovert beküldtük. Nosza, fordított sorrendben menjünk vissza mindenkivel oda, és essünk be Amberrel a lyukba. Ami kapcsolót találunk, azt mind aktiváljuk – sok ajtó kinyílik, és most már a többi három embert is be tudjuk vinni az új folyosókra. Keressük meg a terminált, a használatával nyissuk ki az eddig lezárt páncélajtókat, majd mindenkivel menjünk oda, ahol Minoko és Andre közösen kapcsolt. RP és MP is van itt, és egy biztonsági ajtó is, amelyet nyissunk ki Carterrel. Fussunk tovább, menjünk fel a ferde gerendán, és küldjünk flycamet abba a szobába, ahova belátunk. A túloldalról nyissuk ki a lenti ajtót, majd mindenkivel menjünk be egy kis terepfelderítésre. Keressük meg az újabb RP-t, majd két emberrel fussunk el az RP mellett, be egy deszkás terembe. Itt a leszakadó és a már leszakadt deszkákon fussunk tovább (mindig egyértelmű, hogy merre kell), át a szomszéd épületbe. Ott essünk le a lyukba, majd tovább, így eljutunk egy futószalaghoz. A szalag két végén két kapcsoló található, ezeket nyomjuk meg egyszerre, és hozzájutunk egy akkuhoz. Menjünk vissza abba a terembe, ahol a markoló volt, használjuk az akkut a markoló hátulján, majd húzogassuk addig a karjait, amíg lyukat nem ütünk a falba. Menjünk be, majd némi harc után tovább. Küldjük fel a flycamet, és nyomjuk meg vele a fenti lift gombját. Némi mászkálás után újabb lifthez érünk. Lőjük szét az ablakot, valakivel essünk le a liftre, és hozzuk fel azt. Most már át tudunk menni a vasgerendára, onnan pedig tovább a deszkás terembe, de most már a felső szinten vagyunk. Hamarosan elérkezünk a pórul járt járműhöz. Essünk le rá, majd keressük meg a bedeszkázott ajtót, és tegyünk róla, hogy a mögötte várakozók is be tudjanak jönni. Lőjük ki a jármű rakományát tartó gerendákat, és beszéljünk a góréval, aki ad egy kulcskártyát. Menjünk a jármű mögé, és a sarokban jussunk tovább. Csak Amberrel menjünk be, és keveredjünk el oda, ahol egy kapcsoló, azzal szemközt nem messze pedig egy kapu található. A kapcsoló egy külső ajtót nyit, amelyen a többiek már be tudnak jönni. Menjünk oda a kapuhoz, a kártyával nyissuk ki, és fussunk tovább. Bent használjuk a falon a földön levő alkatrészt, a terminálon nézzük meg a videót, majd irány az itt található lift.

UNDERGROUND

A hangárban liftezzünk fel, a rács mögött öljük meg a piócákat, és javítsuk meg a panelt. Így már aktiválhatjuk a panellal szemközti rakodógépet, amely ide-oda kezd járatni egy konténert. Menjünk tovább, amíg lehet, majd lőjük ki a plafonról lógó két konténert, és haladjunk tovább rajtuk. Egyenként óvatosan juttassuk fel a csapattagokat a mozgó konténerre, és egyikükkel tartsuk nyomva az itteni kapcsolót, mire a konténer felemelkedik. Az egyik csapattaggal fussunk át a következő konténerre, húzzuk meg ott a kart, mire a konténer leesik. Ezután egyenként ugráljunk át erre a konténerre – hagyjuk utoljára a kapcsolót kezelő csapattagot, mert vele jól kell időzíteni. Az újabb teremben a gépből vegyük ki az alkatrészt, majd irány a terem másik vége. A vonat mögött bent egy gyors feltöltés erejéig használjuk a felvett alkotóelemet, majd a terminállal nyissunk ajtót. Másszunk fel a vonatra, dugjuk be az alkatrészt, és a kar nyomásával zakatoljunk előre, amíg tudunk. Ezután szálljunk ki, lőjünk ki egy ablakot, küldjük be a flycamet, és belülről nyissuk ki az ajtót. Bent a piócaölés után húzzuk meg jobbról a második kart, majd menjünk rá a vonattal a forgó váltórészre. Ezután húzzuk meg balról a második kart, és vigyünk mindenkit a vonatra. Menjünk tovább, amíg nem karambolozunk. Carterrel fussunk be az ajtón, és állást mentegetve haladjunk előre minél kevesebb veszteséggel (Timeshock + Extractor). Menjünk le tovább, amíg újabb megállóhoz nem érünk. Villámgyorsan rohanjunk a lézeres ajtóhoz, és jelentkezzünk a mögötte levő RP-nél. Innentől nyugodtan gyilkolásszuk a szörnyeket, és hozzuk ehhez az RP-hez a többieket is. Mielőtt azonban bemennénk a megállóhoz, Minokóval használjuk a kis átvezető szobában levő terminált (előtte akkutöltést kell végezni). Az egyéb csemegék mellett három ajtót nyithatunk ki. Az emeletet is szörnytelenítsük, és ahol sok majomszerű lény van egy kis szobában, ott a hentesmunka után másszunk fel a párkányra, és roverezzünk. A szegélyen haladva manőverezzünk a polchoz, lőjük ki, majd gyűjtsük be a leeső alkatrészt. Ezután a csapattal keressük meg az ezen a szinten levő terminált (a szoba rögtön az állomásra néz), és lőjük ki a piócákat. Vigyük le az alkatrészt a vonathoz, és irány az alagút. Hamarosan



visszajutunk a kereszteződéshez, most a baloldali alagúton kell majd menni, ennek megfelelően állítgassuk be a váltót. Irány tehát a balfenék, és visszajutunk az előző megállóra. Nyugodtan száguldjunk át rajta, és az oszlopos benyílónál (ez lenne Eden bejárata) állunk meg. Rövid kutakodás után kiderül, hogy Eden így nem megközelíthető, úgyhogy inkább menjünk tovább az alagútban, és az utunkba akadó ajtó mögött tartsunk RP- és MP-pihenőt. Az itteni terminállal nyissuk ki a kaput, mentsünk állást, és száguldjunk tovább a lézerágyúk alatt a következő alagút végéhez. Ha ez sikerül, az alagútban balra sürgősen keressünk RP-t. Ezután a szokásos felfedezés, tisztogatás következik: Keressük meg a kettős liftet a közös kábellel, hívjuk magunkhoz, és Minokót meg Cartert vigyük a liftre. Amikor egy vonalban vannak, küldjük át Minokót a másik liftre, majd Carterrel menjünk le, rögtön váltsunk át Minokóra, és menet közben ugorjunk be a folyosóra. Innen keverjünk el a vezérlőteremig, ahol némi piócairtást követően a terminálnál elfoglalhatjuk a két ágyút. Ezután irány a következő terem, ahol a túlsó lifttel villámgyorsan menjünk le, és rohanjunk az itteni RP-hez. Ezután már el tudjuk intézni Minokóval a szörnyeket, és kinyithatjuk az RP melletti nagy kaput. A többieket is hozzuk ide. Van itt egy spirális lépcső, ezen menjünk le Amberrel és Minokóval. A csőrendszerben menjünk előbb balra, tekerjük meg az ajtó melletti kart, majd induljunk el a másik ágon, és a gőzös ajtót tartsuk nyitva Amberrel. Minokóval keverjünk el a csőrendszerben addig a lyukas csőig, amelyik egy termen vezet keresztül. Küldjük ki a flycamet, és tekerjük meg vele a rácsos ajtónak ezen az oldalán levő kart. Másszunk ki a lyukas csőből, és legyünk öngyilkosok egy ugrással. Most már mindenkivel menjünk le a spirális lépcsőn. A csőrendszerben rögtön menjünk balra, ahol az ajtó kinyílt. Haladjunk tovább, a gőzös teremben óvatosan lépdeljünk, majd a következőben vegyük ki a falból a capacitor alkatrészt. A szerkezet felrobban, és tovább lehet menni egy nagyobb terembe – el lehetne jutni ide bonyolultabban is, ha Minokóval nem ölnénk meg magunkat, hanem külön hoznánk őt ide a bonyolult csővezetéken keresztül, miközben a többiekkel a megfelelő kapcsolók, karok meghúzásával egyengetnénk az útját. Itt a terem végében áll egy RP és egy MP a galérián, lent pedig egy szerkentyű. Az utóbbiba illesszük be a capacitort és Carterrel tartsuk nyomva a kart. Menjünk Amberrel a gőzös tartályhoz, és küldjük be a flycamet. Repüljünk vele fel, és belülről nyissuk ki a fenti tartályajtót. Andréval menjünk fel az itteni RP-től ki a terem szélén futó párkányra, onnan az előbb kinyitott tartályajtóhoz, és bent javítsuk meg a szerkezetet. Amberrel lent tekerjük meg a tartály alsó kerekét, mire a tartályban levő szerkentyű lefúr a földbe. Engedjük el a kapcsolót Carterrel, és mindenkit vigyünk a frissen ásott lyukba. Innen már csak egy ajtó és egy terminál fogja az utunkat állni.

EDEN

Minokóval rohanjunk a lézerágyú felé, timeshock-lövéssel lassítsuk le, majd az ajtó mögött gyorsan használjuk a terminált, hogy kiiktassuk a löveget. Egy másik ágyút is kontrollálhatunk itt, azzal lőjünk a lánc végére, majd a bejáratot eltakaró lemezre. Menjünk fel a csapattal az így kapott pallón. Bent álljunk a rögtönzött mérleghinta egyik végére két-három csapattaggal – erre az lebillen –, majd menjünk fel rajta Amberrel. Tessékeljük arrébb a szikrázó drótot, majd hozzuk fel a többieket is. Carterrel nyissuk ki a biztonsági ajtót, és csodáljuk meg mögötte Minoko papáját egy időcsapdában. Lőjük ki az ajtó feletti elektronikát, és menjünk tovább, le a lyukba (RP). Küldjük fel rovert a ferde pallón, aktiváljuk a kapcsolót, majd törjük meg az ajtó melletti terminált, amellyel ezt és egy C2-es jelű ajtót nyithatunk ki. Odabent Eden fogad bennünket: hologramvízió, amelynek közepén a kis Lucy ül. Menjünk innen tovább a C2-es ajtón (RP), a zárt ajtónál küldjük be a flycamet, és nyissuk ki belülről az ajtót. Bent javítsuk meg a panelt, használjuk a terminált, majd küldjük fel az itteni lifttel Minokót. Jussunk át vele a mozgó platformokon, az ajtó mögött essünk le, azonnal üssük ki az ágyúkat timeshockkal, és rohanjunk a kis központi zárt ajtóhoz a két ágyú között. Bent lőjünk újabb timeshockot a felbukkanó szörnyre, majd csukjuk be magunk mögött az ajtót. Gyaluljuk le a szörnyet, majd a terminálnál vegyük irányításunk alá az ágyúkat, és lőjünk szét minden szörnyet. Hozzuk ide a többieket, és velük nyomuljunk előre. A folyosó végén küldjük be a flycamet a terembe, és nyomjuk meg a kallantyút. A csapatnál kinyílik egy ajtó, így be tudunk menni az RP-hez, majd abba a terembe, ahova a flycamet küldtük. Nézzük meg a terminálon, hogy mi a technikus cellájának a kódja, és ezt gépeljük be a fali szerkezeten. A technikus hálából ad egy kártyát, amellyel nyithatjuk a továbbvezető ajtót. Az újabb RP melletti terminál révén hozzájuthatunk egy lemezhez. Innen menjünk Amberrel az áramos padlóra, majd bent a tüzes teremben tekerjük el a kis szobában levő kereket. Ezután az előző teremben tartsuk lehúzva a kart, amíg a tűz ki nem alszik. Menjünk ki, folytassuk a felfedezést, és keressük meg azt a termet, ahol egy hibás szerkezetből kivehetünk egy alkatrészt. Ezt vigyük az RP utáni számítógép-terembe, egészítsük ki az alkatrésszel a gépet, és javítsuk meg. Álljunk Amberrel a gépen levő falelemre, majd Andréval nyomjuk meg a gombot. Amber felemelkedik, és körbe tud menni fent a kapcsolóig, amelyet folyamatosan nyomva tartva ideiglenesen megszüntethetjük az áramellátást. Menjünk is be a többiekkel az áramtalanított, tűzmentesített terembe, és a sugárzásmérőn át menjünk a következő terembe (RP). A terminálnál nyissuk ki az ajtót, valakivel menjünk fel a cső elejéig, majd várjuk meg, amíg a ventilátor teljesen odaér a cső végéhez. Ekkor induljunk meg vele szinkronban kerülgetve a lyukakat. Egy nagyobb résnél leeshetünk a cső alatti pallóra, ahonnan elérhető már az a kapcsoló, amelyikkel kiiktathatjuk a ventillátorokat. Másszunk vissza a csőbe, és menjünk tovább a már álló ventillátoroknál. A végén essünk le, nyissuk ki az ajtót a többi csapattagnak, és a terminálnál a C5-ös kaput. Amberrel most tudunk csak továbbmenni, fent a lépcsőn lőjük ki a lemezeket, és álljunk be a liftre. Andréval a másik oldalról javítsuk meg a zárt, lőjük szét a belső kapcsolót, és a lezuhanó lift révén csatlakozzunk Amberrel a többiekhez. Menjünk vissza a központi terembe, és az üvegablakon át másszunk tovább Amberrel. Tartsuk lenyomva az út közepénél levő kapcsolót, menjünk el a többiekkel félútig, és ott húzódjunk be a kis beugróba. Amberrel engedjük el a kapcsolót, és most menjünk tovább mindenkivel. A lezúgó padlótól egyenesen fussunk tovább, és a terminálnál a két ágyú kontrollálásával lőjünk szét minden szörnyet és keltetőgépet. Menjünk vissza a padlólyukhoz, onnan most a másik irányba haladjunk, s visszajutunk a korábbi helyszínekhez. A kedves papánál használjuk a lemezt, és a terminálnál aktiváljuk. A papa így kiszabadul, de Minoko fogoly lesz. Persze, ezt nem hagyjuk annyiban, Minokóval lőjük szét a fali panelt, majd használjuk a terminált. A két ágyúval lőjük ki a lakatokat, tereptárgyakat és szörnyeket, a kapcsolóval pedig iktassuk ki Eden hologramjait. Váltsunk a csapatra, beszélgessünk a papával, majd kövessük. A C3-as kapunál megyünk be, és ott újabb keltetőt tehetünk hidegre. Ezután Amberrel menjünk tovább a korábban lelakatolt ajtóknál, gázoljunk át a lézereken, és belülről nyissuk ki azt az ajtót, amely előtt a papa már várakozik. Mindenkivel menjünk be, várjuk meg, amíg a papa kiszabadítja Minokót, majd rohanjunk vissza a C3-as kapu mögötti terminálhoz. Ott törjük fel Lucy védelmi rendszerét, menjünk ki Edenbe, és öljük meg a nagy, démonszerű lényt (a time shocker + korongvető jó kombó). Végül, a Lucy négy oldalán található gombokat tartsuk lenyomva egy-egy karakterrel. Már csak egy-két lövés kell az eldeformált Lucyba, és a befejezés már töltődik is, írhatjuk a pipát a játék neve mellé…

Stöki
stoki@vogel.hu

GONDOLATÉBRESZTŐ

A múlt havi kis kitérő után folytatjuk bálvány- és illúzióromboló kirándulás-sorozatunkat a játékiparral kapcsolatos híres és hírhedt téveszmék birodalmában. Ezúttal az egyik legnépszerűbb hiedelemről lesz szó, miszerint is széles e világon a legjobb dolog főállású játéktesztemek lenni. Mit csinál a teszter, ahogyan azt a viccbéli Móricka elképzeli? Reggeltől estig játszik, ráadásul olyan játékokkal, amiért mindenki irigykedik rá, mert csak hónapok múlva fognak megjelenni, és ezért még egy rakás pénzt is kap. Na igen. Lássuk ezzel szemben, hogyan is működik ez a valóságban...

TESZT ELEK, AZ EZERMESTER

A játékok készítési folyamatában több fontos mérföldkő van, ezek közül is a legnagyobb jelentőségűek azok, amikor a program eléri az alfa, majd a béta állapotot (mostanában már a gold master elérése is ilyen időpont, csak utána a hibajavítás már nem a program kódjában, hanem külön patch-ben zajlik...). Mit is jelentenek ezek (különös tekintettel a tesztelésre)? Alfa állapot az, amikor a játéknak elkészül a teljes hatásmechanizmusa, az összes algoritmus, amely a játékot működteti, az AI, az esetleges harcrendszer, a fizikai modell, egyszóval a játék már mindent tud, de még csak üres váz, nincs adatokkal feltöltve. Real-time stratégia esetén ilyen lehet az, amikor a rendszert már kitalálták, leprogramozták, hogy az egységeknek milyen tulajdonságaik vannak, a harci sebzéseket hogyan számolja a program stb., de az egyes pályák, küldetések még nem készültek el, az egységek nem kaptak végleges értékeket, nincs rendes kezelőfelület. Amíg a program ezt a fázist el nem éri, a teszternek aránylag kevés dolga van, éppen ezért a legunalmasabb melókat sózzák rá. Algoritmusok, önmagukban élvezhetetlen programdarabkák ellenőrzése – mintha egy forma 1-es autó tesztelésekor azt a feladatot kapná valaki, hogy ugyan fogja már a bal hátsó kereket, és gurítsa végig vagy háromszázszor a Hungaroringen, mert kellene tudni a kopási sebességét, de az autó alváza meg a futóműve még nincs kész... Emellett nagy a felelősség is, hiszen ha ekkor „átcsúszik" egy hibásan működő programrész a teszten, az később nagyon csúnyán üthet vissza.

Oké, az alfát elértük, örülünk – de a munka java csak most kezdődik. A programot fel kell tölteni adatokkal, és ezután mindent külön-külön és együtt is kipróbálni, hogy egyrészt nincs-e valami hiba a dologban, másrészt elő kell készíteni a játékegyensúly, a nehézségi szint végleges beállítását, finomhangolását. Ekkor már néha a tényleges játék a tesztерek feladata, és a játékélmény is elő-előbukkan a tesztelt programból vagy programrészből. Képzeld el a kedvenc játékod legizgalmasabb pályáját... Jó lehet azt tesztelni, igaz? Akkor nyomd végig harmincszor, minden játszható oldallal, minden lehetséges taktikát, útvonalat, ötletet felhasználva, ami csak eszedbe jut, és figyeld, találsz-e hibát, furcsa viselkedést az AI részéről, túl könnyű, vagy megcsinálhatatlanul nehéz részeket. Aztán ha kijavították a hibákat, lehet nekiugrani újra... és újra... egészen addig, amíg minden játszható állapotba kerül, és eljön a pezsgőbontás a béta-verzió elérésének tiszteletére.

Hurrá, a program bétás, jöhet a végső roham! Ilyenkor már a munka legnagyobb része a teszterekre hárul, és jönnek az igazi babrálós, molyolós feladatok. Végignyomni a teljes játékot százszor, ezerszer, mindenféle konfiguráción, mindenféle oprendszerrel, mindenféle driverekkel. A legképtelenebb hülyeségeket megcsinálni a játékban, és figyelni, mindenre jól reagál-e, nem lehet-e „kiakasztani" valahogyan. Nagyon sok dől el a fejlesztések ebben a szakaszában, ekkor kell kiszűrni minden olyan apró hibát, amely könnyen elronthatja a játék összképét, tönkreteheti a játékélményt. Egy fegyver, egység vagy taktika, amelyik erősebb a többinél, egy apró bug azonnal kiegyensúlyozatlanná teszi a rendszert, és tönkrevágja az egész játékot. Képzeld el, hogy mondjuk Warcraft 3-bétateszter vagy. Mit gondolsz, mi a dolgod? Küzdd le a játékot százszor, és próbálj olyan trükkö-

> „A tesztelés nemcsak abból áll, hogy leülünk, és csak játszunk, játszunk... ennél sokkal több! A talált hibákat alaposan ki kell vesézni, reprodukálni kell (ha lehet), pontos dokumentációt készíteni róluk, hogy mikor, hogyan, és milyen gépen következtek be. Nem elég, ha a teszter egyszer végigjátssza a játékot, és amit talál, azt leírja, hanem minden egyes pályát százszor végig kell csinálni, ami egy idő után már nem éppen szórakoztató. Ráadásul a tesztelő feladata nemcsak az, hogy rábukkanjon a hibákra, azt is meg kell találni, hogy mi a hiba forrása. A fejlesztők csak akkor tudják kijavítani a hibát, ha tudják az okozóját, ezért rengeteg idő megy el azzal, hogy egy megtalált hiba forrását keresgéljük. Ezerszer visszatöltünk egy-egy állást, szituációt és mindannyiszor minden kis apróságra odafigyelünk, mert szinte bármi gondot okozhat, sokszor olyan apróságok is, amelyekre nem is gondolnánk! Az is a teszteléshez tartozik, hogy különféle hardveres és szoftveres eszközökkel - lehetőleg minél többel, minél több kombinációban - kipróbáljuk a játék futását. A tesztelés igazán intenzíven a játék készítésének végső stádiumában folyik, amikor szorít a határidő, a készítők szó szerint éjt nappallá téve dolgoznak, ki sem látszanak a munkából - és akkor jössz te, és bejelented, hogy már megint mekkora bazi nagy bugot találtál... Így lesz a sok munkából még több, és még több... de a játék végül csak elkészül, és soksok embernek okoz kellemes perceket. A legnagyobb öröm, hogy részt vehetünk egy kiváló játék fejlesztésében. Látjuk, ahogy napról-napra fejlődik, alakul és tökéletesedik! Ebben a folyamatban öröm részt venni, és külön jó, amikor egy-két tanácsunkat, ötletünket a fejlesztők jónak látják, és beépítik a játékba."
>
> *Silver Hawk, Blackman és Kipu - Stormregion*

ket találni, amelyekkel átvered a programot. Ha megtaláltad, kiirtják a programból a hibát, és próbálkozhatsz újra... És ez még a jobbik eset, általában az olyan apróságokra kell inkább figyelni, mint hogy nem lóg-e ki véletlenül valamelyik szöveg a neki szánt keretből, minden hangeffekt a helyén van-e, és hasonlók. Ezek után próbálj meg majd émelygés nélkül ránézni a végleges programra, és csak úgy az élveztet kedvéért játszani vele...

KÖNNYŰ TESZTI SÉRTÉS

A teszterek munkája tehát egyáltalán nem az a kéjmámor, mint sokan gondolják, de adjunk ehhez még hozzá néhány fontos finomságot. Először is: a játékiparban hagyományosan a tesztereké a legalacsonyabb fizetés és általános megbecsülés. Sztárprogramozóról, -grafikusról, -designerről mindenki hallott már, sztárteszterről nem, és a dolgok jelenlegi állása szerint nem is fog. Egy designer (programozó, grafikus, zenész stb.) kiélheti a fantáziáját, kreativitását a játékfejlesztésben, míg a teszternek csak a mások munkájának ellenőrzése, az abban való turkálás jut – ráadásul a jól végzett munkájuk eredményét senki nem veszi észre (mi több, természetesnek tekintik), de minden kicsi figyelmetlenségüket, hibájukat azonnal világgá kürtölik. A teszterek munkája kicsit olyan, mint a korrektoré, mások után takarít, más szennyesét mossa, de ha benn marad egy ly/j hiba, azért rögtön őt nézik hülyének. Esetleg hüjének, ízlés szerint. Mindezek tetejébe ott van még az az érdekes jelenség, amelyikről több teszter is beszámolt már: a szocializációban kissé lemaradt játékfejlesztő-kollégáik néha hajlamosak egy-egy hibájukért nem saját magukat okolni, hanem az illetőt, aki ezt a hibát felfedte... Andy Robson, a Black & White vezető tesztere elmondta, hogy a Lionhead programozóinak egy része látványosan utálta őt, mert „mindig kukacoskodott, hasogatta a szőrszálat, és hibát talált ott is, ahol nem volt". Mások szabályosan rettegtek Andytől, hogy mikor bukkan fel újabb hosszú hibalistákkal a kezében, és magyarázza el atyai mosollyal a kódereknek, hogy mit csesztek el már megint...

ÉP TESZTBEN ÉP LÉLEK

Fontos, hogy nem szabad összekeverni a főállású teszterek munkáját a mostanság egyre divatosabb nyílt bétatesztek önkénteseinek feladatával. A nyílt bétatesztnek (a dolog hatalmas reklámértéke mellett) elsősorban a minél többféle konfiguráción való kipróbálás, a játékélmény csiszolása, a felhasználók igényfelmérése, illetve online játékok esetében a szerverek „nyomáspróbája" az igazi célja. A nyílt tesztben résztvevő emberekre nem lehet olyan feladatokat bízni, olyan súlyú, nagy felelősséggel járó munkákat adni nekik, és olyan precizitást elvárni tőlük, mint a belsős teszterektől.

Át is térhetünk arra a kérdésre, hogy mit kell tudnia az egyszeri embernek, ha netán teszterkedésre akarja adni a fejét. Szinte adja magát a válasz, miszerint nagy játékos tapasztalat szükségeltetik, kreatív, jó játékosnak kell lenni. Súlyos tévhit! Nem ez az első szempont (persze, fontos a játékok nagyon-nagyon széleskörű és mélyreható ismerete, de nem a legfontosabb), valójában a profi teszterek leglényegesebb tulajdonságai a kitartás és a türelem. A jó teszternek képesnek kell lennie lankadatlan figyelemmel tízszer, vagy akár százszor végigjátszani ugyanazt csak azért, hogy megtaláljon, dokumentáljon és reprodukálni tudjon egy-egy hibát! Ehhez pedig egy maratonista kitartására és egy kódexmásoló szerzetes türelmére van szükség... Természetesen kötelező még a precizitás, a megbízhatóság, az alaposság, és hogy bírja az ember a monoton, unalmas munkát is. Ezek mellett persze nem árt, ha a vállalkozó alapfokon ért a grafikához és a programozáshoz, továbbá át tudja látni egy program teljes működését. Ja, és természetesen egy kicsit „szent őrültnek" is kell lenni, hogy ilyen kvalitásokkal elmenjen ennyi pénzért főállású játékteszternek...

SZERESD A TESZTEM, BÉBI...

Aki eddig eljutott, ennyi negatívum alapján a játékteszteri munkát már valahol a BKV-ellenőr és a peepshow-takarító magasságába helyezheti talán... Pedig ez azért messze nincs így, ettől a teszterkedés legalább olyan távol van, mint a népszerű „egész nap játszom, és még fizetnek is érte"-képtől. Teszternek lenni jó, mert az ő kezében fut össze mindenki munkája, ő látja először összeállni a játékot. Bizonyos szempontból a teszternek van a legnagyobb hatalma a játékfejlesztő csapatban, hiszen mindenki a játékos kegyeiért dolgozik, és ezt a teszt reprezentálja a fejlesztés alatt. Ha valamire a teszter azt mondja, ez így nem jó, nincs mese, meg kell változtatni. Óriási kihívás és nagy feladat az olyan hatalmas, bonyolult programokból, mint a mai játékok, kiszűrni a hibákat – kicsit olyan, mint a gyémántcsiszolás: ott a teszter kezében a nyers kő, csak az egyenetlenségeket, szabálytalanságokat kell eltüntetnie róla, és máris kész a briliáns... A külön szövegdobozokban magyar fejlesztésű játékok tesztereinek véleményét olvashatjátok, és ha még ez sem veszi el valaki kedvét a dologtól, hát nosza, a jó tesztereket mindenhol tárt karokkal fogadják, tessék belevágni!

Hancu
en@hancu.com

„Mit szeretek a tesztelésben? Azt, hogy belülről láthatom működni, lélegezni a játékot, miközben azon dolgozom, hogy minél több hibát kijavíthassak. Büszkeséggel tölt el, hogy ily módon szerepet kaphatok a játék elkészítésében!

És mi az, ami a legkevésbé tetszik? Nagyon stresszes meló, állandó koncentrációt, rengeteg időt és türelmet igényel, nem egy leányálom tehát. Hihetetlen felelősséggel jár, ezért csak rendszeresen és kíméletlen precizitással lehet végezni. Mit nem szeretek még: később emberek ezrei rajonganak majd a szoftverért és átkozzák el a tesztereket az esetlegesen bennmaradt hibákért."

Dauby - Digital Reality

„A teszterségben az a legjobb, ahogy látom, hogyan alakul ki a semmiből a játék! Ott formálódik előttem, a kezeim között. A többi játékfejlesztő általában csak a játék egy részének elkészítésével van megbízva, ezért nem látják a végeredményt. A teszterek azok, akik először látják az egész halmazt, ők gyűjtik be az első tapasztalatokat - és ez jó! Jó látni, ahogy a program fejlődik, előbb egy-két dolog működik csak, majd mind több és több, és a végén kialakul a JÁTEK, amihez te hozzájárultál. Jó elsőnek játszani az elkészült programmal... De egyben felelősségteljes munka is. Hiszen ha a játék bugos marad, azért nem a programozót, a grafikust vagy játéktervezőt fogjak felelősségre vonni, hanem a tesztert.

Viszont... szerinted mennyire lehet egy játékot élvezni, miután a szemed hozzászokott a hibák kereséséhez? Minden csillogó-villogó játékban rögtön megakad a szemem az apró hibákon, és innentől kezdve a játékélmény is odavész. Sokan nem szeretnek minket, mert kritizáljuk a munkájukat, hiszen ha hibát találunk, a felelőst figyelmeztetnünk kell. És ugye az emberek nem szeretik, ha rámutatnak a hibáikra... A játékgyártás nagyon képlékeny folyamat. Sajnos vannak határidők, amelyeket be kell tartani, és ami nem mindig sikerül. Ilyenkor a teszterek idejéből vesznek el, hiszen (sajnos) fontosabb, hogy a játék kész legyen, mint hogy hibátlanul működjön. Ilyenkor a szegény teszter masszívan túlórázik, ami nem igazán tesz jót az ember fiatalságának :)"

Greg - Philos Labs

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

MIGHT AND MAGIC VI

Üdv Neked!

Segítségre lenne szükségem. Elakadtam egy játékban, és kénytelen vagyok levelet írni. Nos, a játék a Might and Magic VI. A Hiveban járok. Kiirtottam a devileket a nagy teremben a bejáratnál. Elmentem a 4 oldalsó járatba is, és

azt is megtisztítottam. Találtam valamilyen hive-os kulcsot is. De a délkeleti járatban van egy terem, ahova nem tudok bemenni, és a főajtót se tudom kinyitni. (Legalábbis azt hiszem, az a legészakibb ajtó).

Előre is köszi a segítséget.

Zsolt

Keresd meg azt a szobát, melynek a közepén egy vasrács található. Állj rá, minek következtében beszakad alattad, s bejutsz egy másik szobába. Itt tudod használni a Hive kulcsot, s eljuthatsz a főreaktorig.

Hi Mocsy!

My name is McDier (Miskolczy József). Szeretnék kérni egy kis infót az MaM6-tal kapcsolatban. A Shadow Guildben nem megy az ajtónyitás. Valamit tudok kezdeni a padlón jelölt kövekkel, hogy az ajtó pirosról zöldre vált, de akkor is csak a „Nothing here" feliratot kapom, ha a Door feliratra klikkelek, és a másik ajtószerűség sem hajlandó kinyitni. Meg egy kicsit később a Castle Kriegspire-ben nem találom a jeweled egget. Már az egész helyszínt végigvitem, mindenki hulla, de az ékszer sehol. Vagyis pontosabban van egy sejtésem, hol lehet, de oda nem tudok bemenni. Erre a bizonyos részre két irányból is be lehet jutni, de nekem nem megy. Az egyik az a rész, ahova akkor jutsz, ha a legnagyobb teremben, ahol az a sok sárkányszerűség meg Agar lényei vannak, leesel a szakadékba, és az egyik bejárata annak a résznek azzal a hellyel szemben van, ahova kibukkansz, ha kijössz. Egy fa akármivel van lezárva (amit ki sem lehet jelölni az egérrel, tehát ha a képére kattintok, akkor Nothing here), ami előtt egy kicsivel van egymással szemben két rácsos ablak félig a padlóban (olyan lefolyó szerűek). A másik irány meg abból a teremből nyílik, aminek a peremén megjelenik néhány minotaur, amikor először bemész. Ez a négy terem közül az első. Ha a terem közepén csinálsz egy Jumpot, feljuthatsz egy titkos folyosóra, ami arrafelé végződik, amerre ez a rész van. Szerintem csak itt lehet, mert már az egész labirintust többször is átkutattam.

misi@enternet.hu

A Shadow Guildben az ajtók maguktól nyílnak, elég ha megpróbálsz keresztülmenni rajtuk. Az üres szobában volt a tolvajok fejedelme, de már meglépett. Free Havenben ütötte fel a főhadiszállását, a csatornákban (csak akkor találod meg, ha már megkaptad az adott küldetést).

…na de váltsunk témát. a múlt havi játék nálam nagyon bejött, habár van egy kis gondom, az egyik küldetést nem tudom befejezni. Pedig már a játékleírást is elolvastam. Az elején a goblinos pályával van a gondom, már az egész pályát sterilizáltam, de még mindig nem tudom befejezni, mert a kódot nem tudom. Pedig mindegyik ajtót kinyitottam szemben. Ha tudod, kérd meg a Lilyt, hogy segítsen, amilyen gyorsan csak tud. Ez nagyon fontos lenne, mert már lassan teljesen beleőrülök.

A kód a goblin szó visszafelé: nilbog.

Szia Mocsy!

Volna egy kérésem a Might and Magic VI-tal kapcsolatban. Szerintem jó ötlet volt, hogy ezt a játékot raktátok bele a PC GURU-ba. Nagyon tetszik a játék, mondjuk ez nem véletlen, hiszen a kedvenc stílusom a szerepjáték (berakhatnátok a többi részét is :))).

Ehhez a játékhoz egy játékleírást szeretnék kérni, mert nem boldogulok vele egyedül.

A demó CD-n (2001/10) megtalálod Lily végigjátszását, a térképeket, a varázslatlistát, s mindent, ami szükséges ahhoz, hogy végigjátszd a játékot.

IWD: HEART OF WINTER

Hello!

Bocsi, hogy ismeretlenül zavarlak, de te talán tudsz segíteni. Elakadtam az IWD-ben, nem találom a Gloomfrost bejáratát.

Ha tudsz segíteni, kérlek, válaszolj!

Szia:

Kispityu

Gloomfrost csak akkor jelenik meg a térképeden, ha felkeresed a száműzött barbár sá-

mánt (Hjollder) a Burial Islanden. Amint megmutatod neki a halott törzsfőnök összetört amulettjét, meg jelöli a térképen Gloomfrostot.

SHADOWMAN

Csá! Már régóta veszem a PC GURU-t (megvan az is, amiben a Shadowman végigjátszása is van), de sajnos most elakadtam a ShadowManben. Éppen ezért a segítséged szeretném kérni. Először is: Van-e valamilyen technika a főellenség legyőzéséhez? Másodszor: Hol is van a violator nevű fegyver?

Előre is kösz!

Violator fegyver kettő is van a játékban, de csak akkor kapod meg a másodikat, ha összeszeded mind a 120 lelket. Az első a Playroomban van, de kell 3 akkumulátor ahhoz, hogy megszerezd. Itt sajnos van egy kisebb programhiba, nem mindegy, hogy milyen sorrendben látogatod meg a szobákat, előfordulhat olyan, hogy egy bug miatt nem tudsz bejutni néhány lélekért.

A főellenfelet (Legion) a violator/Shadowgun párosítással tudod a legkönnyebben elintézni.

BALDUR'S GATE 2

HALI

Már egyszer írtam ezzel kapcsolatban, de ezzel most nem nyaggatlak, csak simán megköszönöm. Köszi. Na, az új kérdésem az, hogy a Maevar lebuktatására szóló küldetést nem tudom megcsinálni. Ott tartok, hogy az Edwin a dokumentumokról beszél de nekem nem tetszett, és megöltem. Amikor lemegyek Maevarhoz, akkor azt mondja, hogy menjek Edwinhez. Na, ez a helyzet állt elő. Nem hinném, hogy lenne rá megoldás. Ja, és még azt meg tudnád mondani, hogy mi El Diablo e-mail címe? A válaszokat előre is köszi. A címem: grego1@freemail.hu

Grego

Edwint nem szabad megölni, különben fújhatod a küldetést. Amúgy ezt a missziót nem szükségszerű megcsinálnod, a játékot így is befejezheted.

El Diablo e-mail címe: sereg@ludens.elte.hu

Üdvözlet!

Ismét Baldur's Gate 2. Nos, ezúttal nem kérdésem van, hanem nagyon hasznos tudás birtokosa vagyok. No, mint tudjátok, Athkatla nem éppen a varázslók mennyországa, és azoknak, akiknek a partijában legalább három varázsló van (nekem négy), eléggé pokol gyanús a hely. (Főleg a harmadik fejezet környékén).

Nos, a büntetlen varázslásra három mód van:

1. A gonoszakat általában nem érdekli a megjelenő Csuklyás Varázsló különítmény, hanem csak az értük kapott Tp (akarom mondani Xp).

2. Ha nem az utcán varázsolsz, csak az épület tulajdonosát zavarja, hogy denevérguanót készítesz a tűzlabdához.

3. A legbékésebb dolog azonban az, ha az ember 5000 aranyért megveszi a varázslásra való jogot a városházán (Government District). Csak egy aranyos figurával kell beszélni az ajtótól pontosan északra, aki kisebb anyagi áldozatot követel érte, ám az így megszerzett jog még akkor is jelentősen jövedelmező, ha csak egy varázslónk van.

Ismételt üdvözlettel:

Tai-Shu

BROKEN SWORD 2

HI Mocsy!!!

Megtaláltam egy elég régi játékomat, a Broken Sword II-t. Na mondom, gyorsan végigviszem, de elakadtam nagyon. Megnéztem a gaming guide-ot is, de akkor sem tudok tovább menni. Ott vagyok Quaramonte cityben, és nem tudok mit csinálni. A leírás azt mondja, vegyem rá a captaint, hogy engedje el az őrmestert városnézésre, vagy mire. De hogyan??? Asszem, azt mondja, hogy: „Sok dolga van"...

Lécci segícccs!!!!

kösssssz: Szaki

A lényeg az, hogy beszélj mindenkivel, még Nicóval is. Őt kell rávenned, hogy terelje el a kapitány figyelmét. Nézd meg a térképet, majd Pearlt (amerikai turistanő az első részből) vedd rá, hogy kérje meg az őrmestert az idegenvezetésre.

Szia!

Elakadtam Quaramonte-ben. A rendőrkapitány elment Nicóval, az őrmester pedig az amerikai turistával. George megnézte a térképet, beszélt Miguellel a börtönben. Nem tudom, hogy hol van a bányatársaság vezetője. Minden látható emberrel beszéltem (angoltudás nélkül, a képecskékre kattintgatva). Nincs, aki a detonátort odaadná George-nak. Ha tudsz, légy szíves segíts!

Köszi.

A bányatársaság vezetője nő, s a tér felső részén lévő házban találod meg. Egy lépcsőn kell felmenni, kicsit nehéz észrevenni a feljáratot.

Mocsy

mocsy@vogel.hu

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

4X4 EVOLUTION 2

Könnyen megszerezhető anyagiakhoz juthatsz a következő módon:
Először is kell egy jármű Career módban. El kell adni, majd kilépni a játékból. Jegyzettömbbel vagy valami hasonlóval nyisd meg a játék System mappájából a metal.ini fájlt. Valahol a vége felé keresd meg a „**careerTruckCount=0**" és a „**curTruckType=0**" sorokat, majd javítsd át a nullákat 1-re. A játékba visszalépve a jármű újra eladható.

Másik módja a pénzszerzésnek, ha a futam elindítása után beírjuk, hogy „**goldfinger**". Megszólal egy kürt, miután beírhatjuk: „**givememoneyordie**", ami egy milliót jelent.
Ez utóbbival egyébként próbálkozhatunk az utcán is, de kizárólag csak saját felelősségre!

EMPIRE EARTH

Játék közben Enter, majd gépeljük be az alábbi kódok egyikét, ezután újabb Enter, és lőn csalás:
my name is methos - összes nyersanyag és a térkép felfedése
atm ezer arany üti markod
you said wood ezer fa
rock&roll ezer kő
creatine ezer vas
asus driver térkép felfedése

somebody set up us the bomb játék megnyerése
ahhhcool játék elvesztése
display cheat minden cheat megjelenítése
the big dig összes nyersanyag elvesztése
boston rent minden arany elvesztése
uh, smoke? minden fa elvesztése
headshot tárgyak eltüntetése a térképről
brainstorm gyors építés

GHOST RECON

A kódokat a játékkonzolra írhatjuk be, amely a numeric-pad Enter billentyűjével lép elő.
autowin (no comment)
ammo több lőszer, mint kellene
Shadow láthatatlanság
TeamShadow az egész csapat láthatatlan
chickenrun gránátokból csirkék
refill készlet feltöltése
Superman istenmód
TeamSuperman egy egész csapat isten
boom megrázza a képernyőt
tracers a tracerek kijelzőjét váltja
teleport pont az, amit jelent

HARRY POTTER

HarryTriggerCheat cheatek élesítése
HarryGetsFullHealth ép testben ép lélek
HarrySuperJump Harry nagyon nagy ugrása
HarryNormalJump nem annyira nagyon nagy, de azért jó nagy ugrás
HarryDebugModeOn Debug mód bekapcsolása

MYTH III

Ctrl+Alt+"Numerikus +" Győzelem!
Ctrl+Alt+"Numerikus -" Bukás!

OUTCAST

Ismét fájlturkálás. Keressük meg az outcast.ini fájlt, majd a következő értékek módosításával szerezhetünk némi segítséget a játékhoz:

Több pénz:
MoneyChest 5000000.0
Money 1000000.0
Több életerő:
Life 5000000.0
Több lőszer:
(SimpleGun)
AmmoBox 999.000000
Láthatatlanság:
(Human)
HeroDamageScale 0.000000000

Lehet próbálkozni a többi értékkel is, de célszerű előtte másolatot készíteni a fájlról.

További cheatek érhetők el játék közben is, ahol a **HOKKUSPOKKUS** begépelésével kapcsolhatók be a kódok érzékelése, melyeket az F12 leütése után adhatunk meg.
ARSENAL Összes fegyver
AMMO_FLOW Örök lőszer
DYNAMIT Dinamit
KILL_SOLDIERS Minden ellen likvidálásal
AMINVISIBLE Láthatatlanság
FLY Repülés ki-be
TRACKER Radar
POW # Energia mennyisége # lesz
POINTS Pontok megjelenítése
QUIT Kilépés
NEIGE Ranzaar
TEMPLES Shamazaar
VILLE Okriana
MONTAGNE Motazaar
MARCHES Okasankaar
FOREST Okar

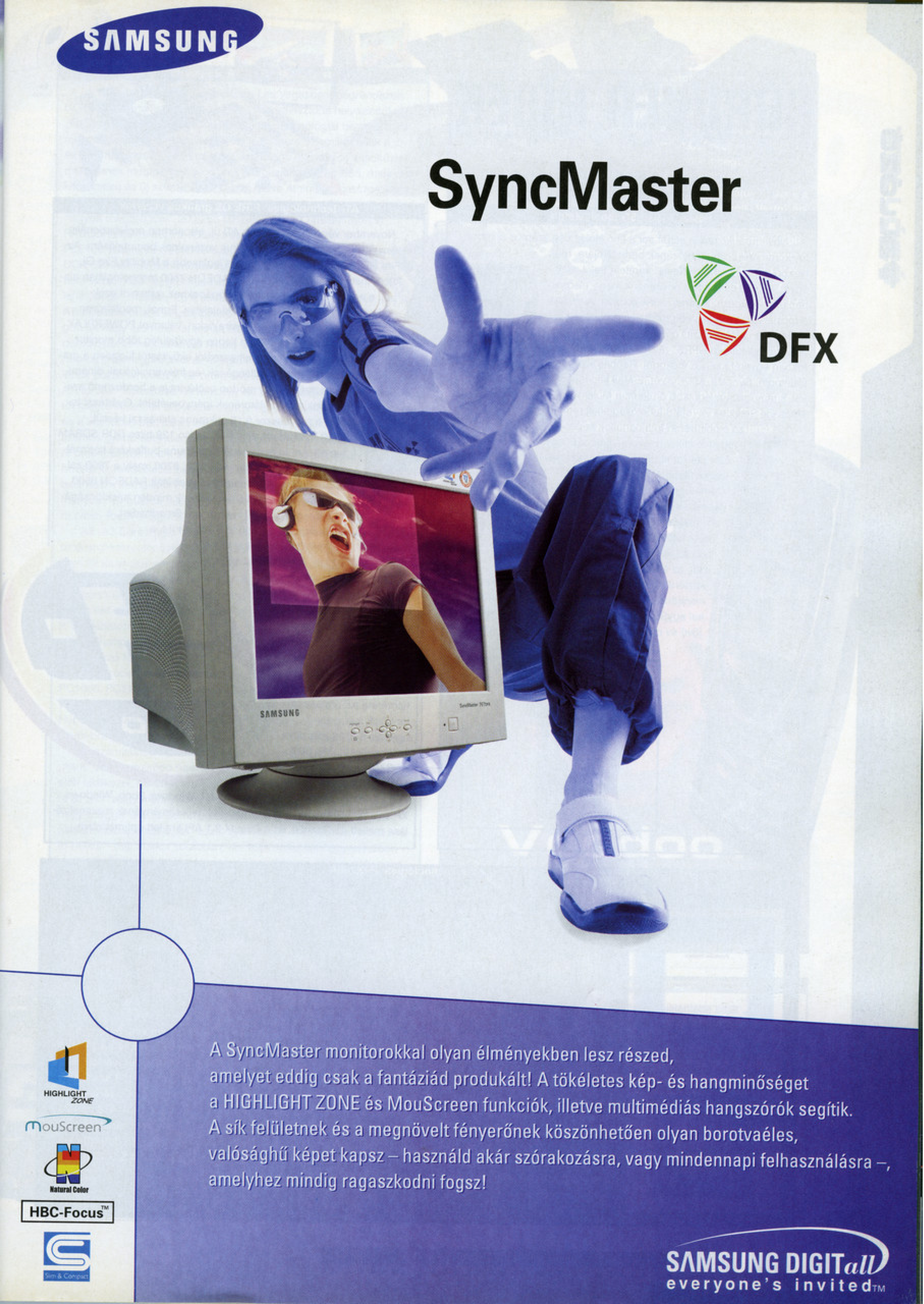
SEADOGS

A tengeren nyomjuk le a Ctrl + Z-t, és írjuk be: „Codes". Ezután jöhetnek a kódok:
Have life Hajójavítás, teljes legénység
Expu mne Több tapasztalat
deneg day Több pénz
get me magic Nagyobb ágyú tűzerő
make screen shots Nincs tűzerő
now i flying A kamera szabad mozgatása Ctrl + F lenyomása után
fire from camera Numerikus 0 és tüzelés a kamerától
teleport Ctrl+L lenyomásával a hajó a kamera helyére teleportál

S.W.I.N.E.

Játék közben Shift+Enter megnyitja a konzolt, ahol a program a következő kódokat várja:
smarten A kijelölt egység előléptetése
mo money Több pénz
quicker than death Ellenséges egység leterítése egyetlen találattal
blitzkrieg Szint átugrása
instant delivery Gyorsan megérkező egységek
show fps Poligonok számát és a képváltás sebességét jeleníti meg

Csiiit-a


SAMSUNG
SyncMaster
DFX
A SyncMaster monitorokkal olyan élményekben lesz részed, amelyet eddig csak a fantáziád produkált! A tökéletes kép- és hangminőséget a HIGHLIGHT ZONE és MouScreen funkciók, illetve multimédiás hangszórók segítik. A sík felületnek és a megnövelt fényerőnek köszönhetően olyan borotvaéles, valósághű képet kapsz – használd akár szórakozásra, vagy mindennapi felhasználásra –, amelyhez mindig ragaszkodni fogsz!
HIGHLIGHT ZONE
MouScreen
Natural Color
HBC-Focus™
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

HARDVER HÍREK

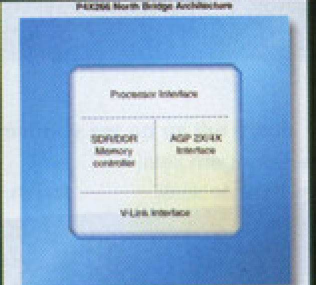
Nokia: 7650 2,5G mobiltelefon

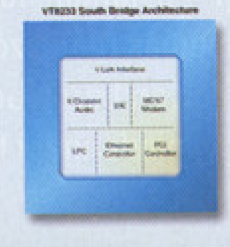
November közepén került sor a finn Nokia cég számos új mobil telekommunikációs eszközének bemutatójára, melyekből mi a „Hardware News" keretein belül csak egyet, a 7650-es modellt említenénk meg - elsősorban ennek tudása, s paraméterei alapján. Akárcsak a mostanában megjelenő mobiltelefonok, ez a készülék is a „kétésfeledik" generációba tartozik, s ennek megfelelően GPRS, valamint HSCSD hálózatokban egyaránt képes működni. Rendelkezik WAP, Bluetooth, SyncML, MIDP Java, E-Mail képességekkel, s támogatja a legújabb őrületet: a Multimedia Message Service-t is - MMS lehetőségekkel rendelkező mobiltelefon-tulajdonosok képesek egymásnak a hagyományos szöveges üzeneteiket audió és videó részekkel is kiegészíteni. Akárcsak az új 9210 Communicator, a 7650 is a Symbian által fejlesztett operációs rendszerrel rendelkezik, mely révén képes a szinte egész felületét meghatározó, 176x208 pixeles felbontású színes kijelzőjének, valamint az ez alatt, az MMS üzenetek videóklipjeinek felvételére alkalmas, VGA felbontású digitális kamerájának kezelésére. A többi bemutatott termékkel együtt a Nokia 7650 Európában és Ázsiában a jövő év második negyedévétől lesz forgalomban.

ATi Technologies: FIRE GL grafikus vezérlok

November végén került sor az ATi új, elsosorban professzionális felhasználási területekre szánt grafikus vezérloinek bemutatására. Az új Fire GL család három GPU-jából a legkisebb a Mobility Fire GL 7800, mely felépítését tekintve a RADEON 7500 technológiáján alapul, s nevéhez híven mobil számítógépekhez, valamint ezek lehetoségeihez, igényeihez lett kialakítva. Ennek megfeleloen egyaránt támogatja az ATi HydraVision, valamint POWERPLAY technológiáit, melyek révén képes egyidejuleg több monitor vezérlésére, valamint a felhasználói aktivitástól függoen a grafikus processzor feszültségének, és frekvenciájának dinamikus változtatására ily módon csökkentve a hordozható számítógépek akkumulátorának igénybevételét. Gyártását tekintve a processzor 0,15 mikronos eljárással készül, 32MB "on-board", és 64 MB külso 128 bites DDR SDRAM kezelésére képes - ez utóbbit frame-bufferként használva. Második a sorban a Fire GL 8700, mely a 7800-zal szemben már a nemrégiben debütált RADEON 8500 technológiára épül, s így ennek minden tulajdonságával rendelkezik. Támogatja a Smarthadert, a Truformot, a Charisma Engine II-t, a Pixel Tapestry II-t, a HyperZ II-t stb. A kártyán 64 MB DDR SDRAM található, mely a grafikus maggal azonos órajelen, 300 MHz-en fut. A harmadik, s egyben utolsó kártya a Fire GL 8800, mely szinte összes tulajdonságát tekintve megegyezik a 8700-zal, egyedül memóriamérete az, amiben különbözik tole, ezen ugyanis a 8700 kétszerese, vagyis 128 MB DDR SDRAM került elhelyezésre. Mindkét "desktop" gépbe szánt Fire GL kártya elsosorban a Windows NT, Windows 2ooo, Windows XP, valamint Linux operációs rendszerek teljesítményének maximalizálása mellett az OpenGL és a DirectX 8.1 API-kra lett optimalizálva.

VIA Technologies: P4X266A





Úgy látszik, a november elején napvilágot látott pletykák nem voltak teljesen alaptalanok, mivel a hónap végén a VIA Technologies hivatalosan is bejelentette új, „P4X266A" névre keresztelt alaplapi chipkészletét. Elődjétől, a „P4X266"-tól az új modell elsődlegesen továbbfejlesztett DDR memóriavezérlőjében, s ez által sokkal gyorsabb működésében tér el. Mivel kompatibilitását nem vesztette el a „P4X266"-hoz gyártott south-bridge I/O kontrollerekkel, így könnyen alkalmazható vele párosítva a szintén VIA által gyártott, kimagasló sebességű „VT8233A", mely révén akár ATA-133 szabványú winchesterek alkalmazására is lehetőség nyílik. A 400 MHz-es FSB-t használó „P4X266A" a Pentium 4 processzorok 478 és 423 tüskés változatát egyaránt támogatja. Ára nagybani vásárlás esetén kilenc dollárral olcsóbb elődjénél, s így kerek 25 dollárba kerül, pontosan ugyanannyiba, mint a nagy ellenfél, a SiS által gyártott „SiS645".

ATi Technologies: A3 és A4 lapkakészletek

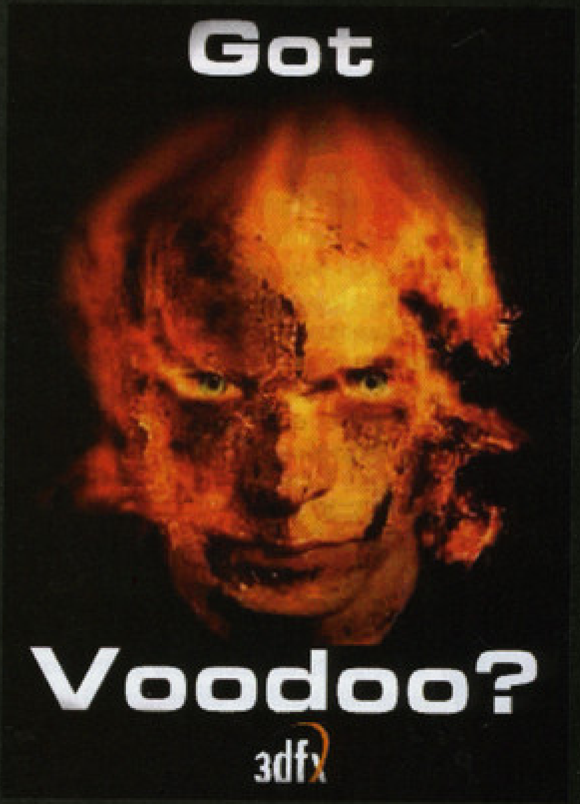
A kanadai ATi cég az idén ősszel Las Vegasban megrendezett COMDEX számítástechnikai szakkiállítást választotta helyszínéül új, „A3" kódnévre hallgató lapkakészletének technológiai bemutatójára – mely bemutatót követő hivatalos bejelentésére valamikor csak a jövő év első negyedévében lehet majd számítani. A hivatalos sajtóközleményeknek megfelelően a cégnek e lapkakészlete az első, mely már kifejezetten az új szériás AMD Duron illetve Athlon processzorokhoz készült, s integrált grafikai magot is tartalmaz. Az „A3" specifikációi nagyon meggyőzőek: 200/266 MHz-es FSB, az említett módon RADEON architektúrára épülő, integrált grafikus mag, PC2100 valamint PC1600-as szabványnak megfelelő DDR SDRAM memóriamodul-támogatás, illetve alternatív külső, AGP 4x grafikus vezérlők alkalmazásának lehetősége – melyek 1,5 V-os feszültségen működhetnek. Az ATi fejlesztését sok alaplapgyártó fogadta a nagy kíváncsiságon túl nagy örömmel is, annak ellenére, hogy az eddig csak videokártyák terén konkuráló Nvidia által nemrégiben megjelentetett nForce már megpróbálta az integrált chipkészlettel rendelkező alaplapok piacát elhódítani. Az öröm oka rendkívül egyszerű, ugyanis az ATi az „A3" fejlesztésének kezdete óta megpróbált minden tőle telhetőt megtenni annak érdekében, hogy lapkakészletének implementálása a későbbiekben minél egyszerűbben történjen, mely egyszerűség számos gyártó esetében jelent hatalmas vonzó tényezőt a konkurens nForce-szal szemben. Mindemellett az „A3" olcsóbb, kevesebb hőt bocsát ki, rendelkezik beépített órajel-generátorral, s nem szükségeltetik hozzá komplikált PCB, ugyanis a chipek összekötésére hagyományos PCI buszos felületet használ, mely az alaplapgyártók számára olcsó south-bridge I/O kontrollerek felhasználását teszi lehetővé.

Az „A3 Core Logic" mellett párhuzamosan folyik egy másik, fejlettebb architektúrára épülő lapkakészlet fejlesztése is az ATi-nál, mely nem túl látványos eltéréssel az „A4" kódnévre hallgat, s az Intel Pentium 4 valamint AMD Athlon XP processzorokat hivatott a későbbiekben kiszolgálni. A két különböző felépítésű processzornak megfelelően két változata jelenik meg: „A4" a Pentium 4-hez, valamint „A4-K" az Athlonhoz. Az eredendő különbségeken kívül – mint például a „Quad Pumped Bus" vagy az „EV6 Bus" alkalmazása – a két „A4" megegyező tulajdonságokkal rendelkezik. Mindkettőben az RV200-as grafikus processzor kerül integrálásra, mindkettő támogatja a PC1600, PC2100 DDR SDRAM-on túl a PC2700-as, DDR333 szabványt is, valamint mindkettőben az AMD által fejlesztett HyperTransport technológia kerül felhasználásra a north-, illetve south-bridge közötti megfelelő sebességű adatáramlás biztosítására.

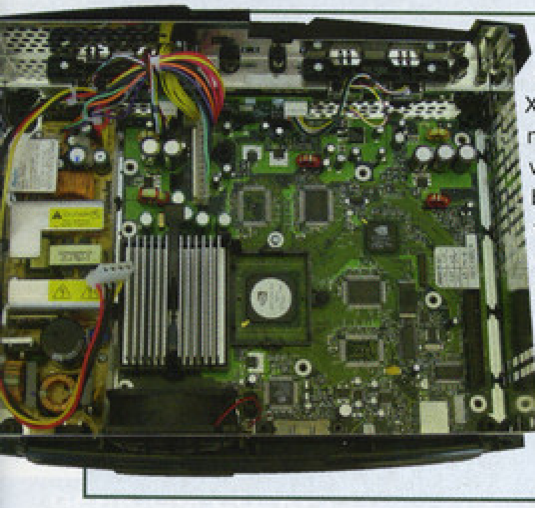
A „számítástechnikai iparág" elemzőinek előrejelzése szerint az „A4-K"-val semmiképp nem fogunk a jövő én harmadik negyedéve előtt találkozni, mivel az ATi-nak szüksége lesz a megfelelő időtartamra az „A3" nagy mennyiségű értékesítéséhez - mely előrejelzés a nagy átlaggal ellentétben még logikusnak is tűnik :). A Pentium 4 platformhoz fejlesztett „A4" ezzel ellentétben – saját cégen belüli rivális nélkül – már sokkal korábban, kb. 2002 második negyedévében piacra kerülhet. A jelenlegi legnagyobb gondot az „A4"-gyel kapcsolatban az jelenti, hogy egyelőre nem létezik olyan gyártó, amelyik HyperTransportot alkalmazó I/O kontrollert gyártana – egyedül az ALi jelentette be egy ilyen chip gyártását, ám ennek megjelenése csak a jövő év második negyedévére tehető.

Nvidia: Voodoo-t GeForce-ra

A PNY Technologies-zel karöltve az Nvidia új kampányt indított útnak november végén az Egyesült Államokban „Got Voodoo - Get Verto" néven. A dolog lényege az, hogy akik most vásárolnak PNY által gyártott „Verto" fantázianevű GeForce videokártyát, s visszaküldik a cégnek a blokkal együtt régi 3Dfx gyorsítókártyájukat, azok a megvásárolt „Verto" értékétől függően tíztől harminc dollárig kaphatnak vissza a kifizetett árból. A pénzen felül a karácsonyi szezonra való tekintettel ajándékba adnak még egy Nvidia ForceWare CD-t is, melyen a grafikus vezérlő adottságaira optimalizált játékok találhatók. Azok a vásárlók, akik „Verto GeForce Ti500"-at vesznek a PNY-től December 31-ig, az előbb említetteken felül egy az "iO Display Systems" által gyártott 3D szemüveget is ajándékba kapnak.



Microsoft: Xbox multiplayer



A Microsoft által novemberben piacra dobott Xbox konzol jelenleg hatalmas népszerűségnek örvend a felhasználók körében annak ellenére, hogy funkcionalitását a jövő év nyaráig nem lehet száz százalékosan kihasználni, hiszen a Microsoft csak ekkor fogja elindítani hivatalos „on-line multiplayer" szervereit. Ezt a várakozást megelőzve egy open source fejlesztőcsapat november végén megjelentette saját „Xbox Gateway" névre hallgató programját, mely segítségével már most is lehetőség nyílik egyes programok interneten keresztül történő összekapcsolására. E kapcsolat létrehozására nincs is szükség másra, mint egy Linux operációs rendszert futtató, szélessávú internetkapcsolattal rendelkező számítógépre és a hálózati eszközökre, melyekkel összekötjük ezt a konzollal. Mivel az egész megoldás architektúrája egy Ethernet hídhoz hasonlít a legjobban, a játékélmény két fél között megegyezik a rendes multiplayer játékok szintjével, ám egy harmadik fél bekapcsolódását követően a „PL" oly mértékben megnő, hogy ez élvezhetetlenné válik. A programnak jelenleg csak Linuxos változata elérhető, ám a fejlesztők már készítik ennek Win32, PPC Linux, valamint Mac Os X alapú implementációit is.

TSMC: 0,13 mikronos gyártási gondok

Nemrégiben kapott szárnyra az a pletyka, miszerint több processzorfejlesztő cég elégedetlen a világ legnagyobb félvezetőgyártójaként számon tartott Taiwan Semiconductor Manufacturing Company (TSMC) 0,13 mikronos gyártási technológiájával, s gyártósorainak hozamával. A reklamálók táborába tartozik a Broadcom, a Transmeta, valamint a grafikai processzorairól elhíresült Nvidia is. Mint az ismeretes, a Transmeta már régebb óta küszködik legújabb sorozatú, Crusoe 5500-as és 5800-as processzorainak sorozatgyártásával, s bár a hivatalos bemutatót követő COMDEX kiállításon partnereik mindegyike felvonultatta e chipek köré épülő számítógépeit, a gyártósorok stabil hozamával egészen a jövő év első negyedévének végéig nem számolnak. A Transmetával ellentétben az Nvidiának szűkre szabott időkorlátokat kell betartania ahhoz, hogy továbbra is megőrizhesse vezető szerepét az iparágban, s így semmiféle fennakadást nem engedélyezhet – mint amilyen a GeForce3 év eleji bevezetésének nehézségei voltak -, ennek érdekében új szerződéses partnert keresett és talált chipjeinek tokozására az Advanced Semi Engineering és a Precision Industries cégek személyében. A két kisebb gyártóval kötött szerződés alapján a közeljövőben legyártásra került Nvidia processzorok kilencven százaléka itt kerül majd tokozásra.

Sony: MicroVault

Az idei COMDEX számítástechnikai szakkiállításon debütált a Sony „MicroVault" névre keresztelt, USB csatolófelületű adathordozója, mely mindenféle kábel felhasználása nélkül teszi lehetővé az adatmegosztást számítógépek között egyszerűen egy USB portba csatlakoztatva. Az újszerű média hosszra megegyezik egy slusszkulccsal, s alig vastagabb egy rendes töltőtollnál. Kapacitását tekintve négy különböző modell lesz majd belőle megvásárolható maximálisan 128 MB-nyi Flash Rom tárhellyel. Az USB felület következtében a „MicroVault" semmilyen különleges software telepítését nem igényli Windows 2000, Windows Me és Windows XP, valamint Mac OS 9.0 – vagy nagyobb – operációs rendszerek alatt. Fontos megemlíteni, hogy a Sony külön kifejlesztett egy Security Zone nevezetű software-t a kis eszközhöz, mely révén kóddal védett „biztonsági zónát" tudunk ennek tárhelyén belül létrehozni, így ha esetleg elvesztenénk, személyes adatainkhoz akkor sem tudnak mások hozzáférni. A szerkezet típusai kapacitásuktól függően, színkódolással különböztethetőek meg egymástól: 16 MB – narancs, 32 MB – vörös, 64 MB – kék, valamint 128 MB –fekete. Áruk 49,99 dollártól egészen a már tekintélyes 299,99 dollárig terjed.

AMD: Thoroughbred

A silicon-on-insulator (SOI) szubsztrátumok fejlesztésében, valamint ezek gyártásában egyaránt világelső pozíciót elfoglaló francia Silicon-On-Insulator Technologies (SOITEC) cég november végén, hosszas tárgyalások után jelentette be hatalmas üzleti megrendelésének létrejöttét cégük és a mikroprocesszorokat gyártó AMD között. A megrendelés értelme szerint a SOITEC fogja a közeljövőben az AMD drezdai, FAB 30-as gyárát nagy mennyiségű SOI waferrel ellátni, melyeket az AMD később mikroprocesszorai gyártása során fog felhasználni – a SOI waferekkel létrehozott áramkörök köztudottan magasabb frekvenciákon képesek dolgozni kevesebb áram felhasználása mellett, mint hagyományos szilíciumra készített társaik. Az AMD új Athlon XP processzorának idei COMDEX-en bemutatott prototípusa is SOI waferek alkalmazásával, s 0,13 mikronos csíkszélességgel készült, ami arra enged következtetni, hogy a cég már nem áll túl messze az új gyártási technológiára való átállástól. A sorozatgyártás azonban a hírek szerint csak a jövő év második felében kezdődhet meg, hiszen ekkor kerül sor a „Barton" (0,13 mikronos Athlon) processzorok hivatalos bejelentésére. A COMDEX-en kiállított „Throughbred" példány bár a hivatalos sajtószóvivői nyilatkozatok alapján a csíkszélességen kívül semmi másban nem tér el a „Palomino"-tól, közelebbről szemügyre véve mégis észrevehetők apróbb különbségek, mint például a kisebb méretű core - 80 vs. 129 négyzetmilliméter -, valamint az, hogy elődjével ellentétben a „Throughbred"-en a kondenzátorok a processzor tetején kerültek elhelyezésre.

GERICOM
mobile world

SUPERSONIC 2

GERICOM SUPERSONIC2 a legújabb generációt képviseli. Itt az idő, hogy újragondolja a NoteBookokról alkotott véleményét. A gépben minden technikai újdonság jelen van! Intel Pentium III 1200MHz Tualatin processzor, a leggyorsabb videokártya, az ATI Radeon, TV kimenet, FireWire, FaxModem, hálózati kártya, hatalmas memória és merevlemez. Ezekkel a paraméterekkel Magyarország legnagyobb teljesítményű gépét kínáljuk Önnek a konkurrens árak feléért. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen! A Supersonic2 gép olcsóbb kivitelben is kapható. Ebben a gépben S3 Twister grafikus kártya van, és a kedvező árfekvés érdekében a processzor, merevlemez és memória mérete is kisebb mint a csúcs modellben.

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- 8x sebességű DVD meghajtó, 1.44MB FDD
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos, VGA, PS/2, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben

ATI RADEON GRAPHICS

- Intel Celeron 900MHz
- 128MB SDRAM
- 6GB merevlemez
- S3 Twister VGA

309.900 Ft

- Intel Pentium III 1100MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- S3 Twister VGA

369.900 Ft

- Intel Pentium III Tualatin 1200MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- ATI RADEON 32MB VGA

419.900 Ft

- Intel Pentium III Tualatin 1200MHz
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- ATI RADEON 32MB VGA

449.900 Ft

WEBBOY

GERICOM WEBBOY akár 1100MHz-es teljesítménnyel, DVD meghajtóval, igen méltányos áron! Modern tervezésű ház, beépített FaxModem és hálózati csatlakozás és legalább 900MHz-es Intel processzor minden változatban megtalálható. A gépet főleg Windows-os otthoni és irodai feladatok ellátására ajánljuk. Az InterNet elérése, Fax küldése és fogadása, számítógép hálózatra való csatlakozás azonnal lehetséges. A kristálytiszta képet biztosító 15.1" TFT kijelzővel kategóriáján belül hihetetlenül alacsony áron az Öné lehet!

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- 3.5"floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA + TV OUT
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Celeron 900MHz
- 128MB SDRAM
- 6GB merevlemez
- 24x CD-ROM

284.900 Ft

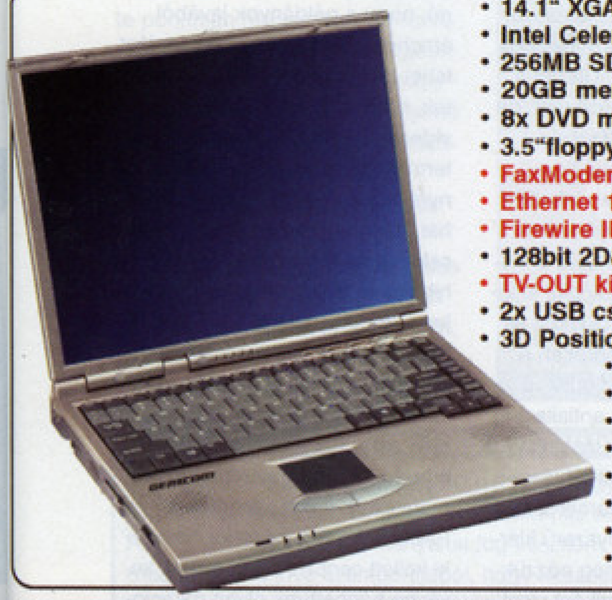
- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 1100MHz
- 256MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 24x CD-ROM

339.900 Ft

- 15.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 1100MHz
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 8x DVD ROM

399.900 Ft

OVERDOSE T



- 14.1" XGA-TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 8x DVD meghajtó
- 3.5"floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- TV-OUT kimenet
- 2x USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 308x254x37mm, 2.7kg

339.900 Ft

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Design by Laza

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net
GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu
CÉDRUS COMPUTER KFT. 1103 Bp, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

ACOMP PEST 1134 Bp, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648, acomp@acomp.hu
ACOMP PÓLUS CENTER 1152 Bp, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092, acomp@acomp.hu
ENTERNET 2001 KFT. 1134 Bp, Csángó utca 8.
Tel.: 412-2001 Fax: 412-2099

GEFORCE3 TITANIUM 200

Legutóbbi videokártya-tesztünk szokatlan konklúzióval zárult: az egyik résztvevőt, a Radeon 8500-at nem tudtuk megfelelően értékelni. Az ATi csúcskártyájának piaci bevezetése ugyanis korántsem volt zökkenőmentes: a kezdeti driver se kompatibilitás, se teljesítmény vagy feature-ök szempontjából nem volt méltó a "végső" megnevezésre. A kanadai cég azonban tartotta magát ígéretéhez, és még november első felében elkészült a szükséges javításokkal. Nicole Dortans, az ATi európai PR managere nem habozott személyesen értesíteni az újságírókat az új driver elérhetőségéről a cég FTP szerverén. Ez alig pár nappal az első cikk leadása után történt, így kellő idő állt rendelkezésünkre az alapos teszteléshez. A nektek tett ígéret mellett hajtott minket a kíváncsiság is - tudni szerettük volna, hogy méltónak bizonyul-e a Radeon a megelőlegezett bizalomra.

Jelen tesztünk másik résztvevőjére mindez kétszeresen vonatkozott, hiszen a GeForce 3 Ti200-nak egyenesen "a PC Guru ajánlja" pecsétet helyeztük letétbe, ráadásul anélkül, hogy kézbe vehettük volna. A nagy testvérétől mindössze alacsonyabb órajeleiben különböző kártyát különösen nagy elvárásokkal fogadtuk tehát, pedig képességei közül szinte csak a teljesítményére voltunk kíváncsiak.

OLAJ A GÉPEZETNEK...

Az előző komolyabb megmérettetésen szerepet kapó konfigurációt alapjaiban nem változtattuk. Továbbra is a Soltek SL-75DRV2-es alaplapjára építkeztünk, de megfosztottuk erőteljes párjától, az 1,4 GHz-es TB-től. A Soltek KT266A-s megoldása, időközben az új Biosszal kiegészítve, kategóriájában jelenleg az egyik leggyorsabb alaplapnak számít, így nem volt okunk arra, hogy a cseréjét kérjük. A processzor tekintetében viszont érdemesnek láttuk az új Athlon XP kipróbálását, ezért a tesztek során az XP 1500+-os változatát rendszeresítettük. A sebességében nem kellett csalódnunk, bár az eredmények egy hajszálnyival elmaradtak a TB széria utolsó képviselőjének teljesítményétől. A CPU 1500+-os megnevezése valójában 1,33 GHz-es órajelet jelent, 266 MHz-es FSB-vel, teljes SSE és kibővített 3D Now! extra utasításkészletekkel. Nem rossz választás, hiszen az 1,5 GHz-es Socket478-as Pentium 4-eseknél egyelőre valamivel kedvezőbb áron szerezhető be (44 ezer Forint körül). A combo kiegészítéseképp a megfelelő zajszintről a Coolink rézbordákkal ellátott Cool 111+-a gondoskodott, elmondható, hogy kiváló képességeinek java ezúttal inkább csak biztonsági megoldásként szolgált. A tesztek során a lejegelt CPU-val életre keltett összeállítás felettébb stabilnak bizonyult, holott igyekeztünk a VIA+AMD párosítás működési feltételeit a feketebárányként elkönyvelt SB Live! hangkártyával nehezíteni. Érdekesség, hogy az Athlon XP tokozása kapcsán az AMD is áttért az Intel által bevezetett üvegszálas módszerre, bár az új processzorok az architekturális változtatások ellenére továbbra is SocketA kompatibilisek. Így aztán a piacon lévő SocketA-s alaplapok java - chipsettől és biostól függően - képes a befogadásukra. Az XP-ket egyébként könnyű megkülönböztetni az elődeiktől, hiszen az új generáció, mint azt a képen is láthatjátok, karamellszínben pompázik. Jól néznek ki, annyi szent:).

Az ATi új meghajtójával közel egy időben megérkezett a DirectX 8.1 végleges változata is, így egyértelmű volt, hogy a tesztek során már ehhez a vérfrissítéshez folyamodtunk. Egyrészt ennek köszönhetően eltűntek az állandó figyelmeztetések a végleges változat cseréjére, másrészt végre elindultak a kanadai gyártó technológiai bemutatói is, amelyeket az előző időszakban kénytelenek voltunk mellőzni. Szavakkal le nem írható a csalódás, amelyet a Radeon's Ark utódjaként készített demo lefutása során éreztünk. Valami katasztrófa az egész, ízléstelen színkavalkád némi 3D-s képességnek nem túl lenyűgöző kidomborítása mellett. Nem mondom, hogy ez komoly tényező a kártya vásárlása kapcsán, ugyanakkor a kivitelezésére érdemes lett volna nagyobb figyelmet szentelni. (Más kérdés, hogy az ATin látszik, hogy kisebb gondjuk is nagyobb volt, mint csillogó-villogó tech demót összehozni, hiszen még a meghajtókészletet sem tudták időre prezentálni.) Ezt leszámítva a kisebb programok bizonyultak hasznosabbaknak, hiszen ezek érzékeltették velünk a pixel shader eltérő változatainak egyre bővülő lehetőségeit, vagy éppen a Truform kihasználásával elérhető geometriai részletesség feltűnő hatékonyságát. Utóbbi a demóban igen meggyőző volt, de az egyetlen éles bevetése a Wolfenstein kapcsán egyelőre igen csúfosra sikeredett. Miután Laa-Yosh végre kigyönyörködte magát a pixel shader 1.0 és a 1.4-es változatainak technológiai fejlődésében, lefuttattuk a Quake3 és 3DMark2001 benchmarkokat. A méréseket, a teszt konfiguráció részletes adatait és az antialiasing bekapcsolásával elért „lassulásokat" a cikkhez mellékelt táblázatokban találhatjátok. Hamarosan rátérünk az adatok tényszerű kiértékelésére, de előtte még nézzük meg, hogy a kártyák miként viselték az erőszakos túlhajtási kísérleteinket. Az Nvidia megoldásainál a coolbitset használtuk, ez az apró program elvégzi a szükséges registry változtatásokat, és minden különösebb felhajtás nélkül beépül a Detonator meghajtó paneljébe. Az előrejelzések szerint a legnagyobb erőtartalékokkal a Ti 200 kapcsán lehetett számolni, és elmondható, hogy ennek megfelelően alakultak az első 5-10 MHz-es emelési próbálkozásaink is. Végül a kártya olyan jól állta a sarat, hogy miután teljesen kiaknáztuk a coolbits által elérhetővé tett 500 MHz-es memória órajelet, biztos, ami biztos benéztem a gépbe, hogy a megfelelő delikvenst kínozzuk-e:). Miután megszereztük a bizonyságot, feltelepítettük a Power Stripet, és úgy gondoltuk, hogy végleg meglovagoljuk a szerencsénket. 220/550 MHz-en még sikereket értünk el, ám idővel a konfiguráció rendszeres fagyásokat könyvelhetett el, ezért a stabil határvonalat 220/500 MHz-ben határoztuk meg. Ezen az órajelen 1600x1200-as felbontásban, 32 bites színmélység mellett lefutott a 3Dmark2001 és pár Quake3 timedemo, illetve közel két órát irtottuk az idegeneket az AVP2-ben (immár bugmentesen :), továbbá Himmler elit alakulatait a Wolfensteinben. Ezekkel a beállításokkal a Ti 200 már közel Ti 500-teljesítményt hozott, jelentősen kedvezőbb árért. Persze arra nincs garancia, hogy a túlhúzásra minden kártya ilyen mértékben lesz hajlamos, de azért az valószínű, hogy a példányok javából érezhető teljesítmény-növekedést lehet majd kipréselni. Ne feledjétek, hogy a művelet károsíthatja a videokártyát, és ilyen esetekben természetesen a garancia is érvényét veszti. Óvatosan érdemes tehát haladni (pár MHz-es emelésekkel), és fontos, hogy az első hibák jelentkezésekor az órajeleket azonnal csökkentsük. A Ti 500 hasonlóan jól tuningolhatónak bizonyult, mindössze azzal a nem lényegtelen eltéréssel, hogy az így elért extra sebesség egészen minimális teljesítménytöbbletet eredményezett. Ezzel szemben a Radeon 8500 húzásakor nagyon ki kellett centizni a MHz-eket, kevésbé bánhattunk olyan nagyvo-

Next Generation videokártya-teszt kiegészítés*

XP 1500+	Quake3	3D Mark2001	Steel Soldiers
Nvidia GeForce3 Titanium 500 (240/250 MHz)			
1024x768	**150.5**	6636	71
1600x1200	109	4558	43
Ati Radeon 8500 (275/275 MHz)			
1024x768	147.2	**7744**	**113.9**
1600x1200	**109.4**	**5193**	**55**
Nvidia GeForce3 Titanium 200 (175/200)			
800x600	153.3	6581	77.8
1024x768	145.1	5853	63.5
1280x1024	117.4	4660	49.2
1600x1200	87.9	3670	35.6
Nvidia GeForce2 GTS Pro (200/183 MHz)			
800x600	139.2	4325	60.1
1024x768	103.6	3520	45.3
1280x1024	69	2544	32.5

* PC Guru 2001 december, 102-107. oldal

nalúan az emelések mértékével, mint a korábbi alanyok esetében. Vélhetőleg a 275/275 MHz-es érték már így is a chipdesign, a gyártástechnológia és a RAM-ok teljesítőképességeinek határait súrolja, ezért nem is lehet számottevően emelni őket. Pár eredménytelen próbálkozással a hátunk mögött beletörődtünk a 285/285 MHz-es értékekbe, de azért reméljük, hogy szoftveresen a megoldás még bőséges tartalékokkal rendelkezik.

ÉRTÉKELÉS

Kezdjük rögtön a teljesítmény vizsgálatával.

Az új AthlonXP processzor valamilyen mértékben befolyásolta ugyan a 3D Mark teszteredményeket, de ennek ellenére látható, hogy különösebb változás nem következett be az R8500 esetében. Az erős vertex shadernek köszönhetően továbbra is jelentős előnnyel bír, noha a 3DMark2001 javított változata még nem érkezett meg.

A Ti200-ról ugyanez már nem mondható el, bár teljesítménye még mindig jelentősen meghaladja a G2-ét. A szintetikus fill rate tesztben mért 560 Mpixel/sec nagyjából úgy aránylik a Ti 500 730-as eredményéhez, ahogy a 175 MHz-es órajel a 240-eshez. A Game teszt eredmények is ennek megfelelően alakulnak, az értékeket a Ti500-zal összevetve láthatjuk, hogy 1024*768-ban még a CPU hatása is érvényesül, bár nem csak az jelenti a szűk keresztmetszetet. A csaknem 30%-al alacsonyabb órajel a vertex shader sebességére is komoly hatással van, a poligonszám a szintetikus tesztben 13,7 millió, illetve 8 fényforrással mindössze 2,7 millió. 1600*1200-ban már változik a helyzet, itt a Game tesztben a Ti 500 kb. 25%-kal gyorsabb a kistesónál; ez az érték pedig szinte pontosan megegyezik a memóriák sebességének különbségével.

A D3D-s teljesítményt ezúttal csak a Z - Steel Soldiers tesztjével mértük, és kissé meglepő változásokat tapasztaltunk. A Ti 500 1024*768-ban jelentősen visszaesett az előző teszthez képest, ugyanakkor az R8500 a gyengébb processzor ellenére is képes volt pár FPS-t javítani az eredményein. Az ATi szoftveres csapatának hosszú átdolgozott éjszakái a jelek szerint nem voltak tehát hiábavalók. Na meg szinte teljesen kizártnak tartjuk azt, hogy pont egy ilyen ritka tesztprogramhoz készítsenek speciális optimalizációkat :) A Ti 200 viszont meglepően gyengén muzsikált, nagyjából félúton a G2 és az über-GeForce között. Figyelembe véve azt, hogy napjaink játékainak túlnyomó többsége Direct3D támogatással készül, ez legalábbis elgondolkodtató eredmény. Különösen az érdekes, hogy a Radeon jó 60-70%-kal gyorsabb nála - ezek alapján egy alacsonyabb órajelű R8xxx is megelőzheti majd. Az mindenesetre látható, hogy nagy szükség van egy új, igazán megbízható és alapos D3D-s tesztprogramra...

A Quake3 indítása közben némi aggodalommal figyeltük a monitort a Radeon tesztelésekor. Első dolgunk nem is a timedemo elindítása volt, hanem a képminőség ellenőrzése. Erre a témára mindjárt vissza is térünk majd, előljáróban azonban elmondhatjuk, hogy az emlékezetes "bug" kijavításra került. Ennek megfelelően az Arena textúrái teljes részletességükben pompáztak szerte a pályán, és így a jelenlegi Quake eredmények már 100%-ig megbízhatónak számítanak. A javított driveren mért változás pedig nagy örömünkre minimális volt, sőt 1600-as felbontásban a Radeon egy hangyányit még meg is előzte a Ti 500-at. Ezt persze felfoghatjuk mérési pontatlanságnak, de ettől függetlenül figyelemre méltó az, hogy konkurens gyártó ilyen versenyképes Quake-teljesítményt produkáljon. Ráadásul az ATi optimalizációi ezzel a driverrel már minden Quake3 engine-es játékban aktivizálódnak, tehát a Wolfenstein vagy éppen Jedi Knight rajongók is részesülnek majd pozitív hatásaiból.

Antialiasing Quake3 teszt*	
Nvidia Titanium 500	
AA ki	151
2x	143.5
Quincunx	135.7
4x	126
Nvidia Titanium 200	
AA ki	153.7
2x	130.7
Quincunx	111.7
4x	104.5
Ati Radeon 8500	
Smoothvision ki	149.1
2x	127,5/135,7**
3x	98,6/111,8
4x	77,8/99,1
6x	39,3/34,5

*Demo four - HQ 800x600x32
**Quality/Performance beállítások

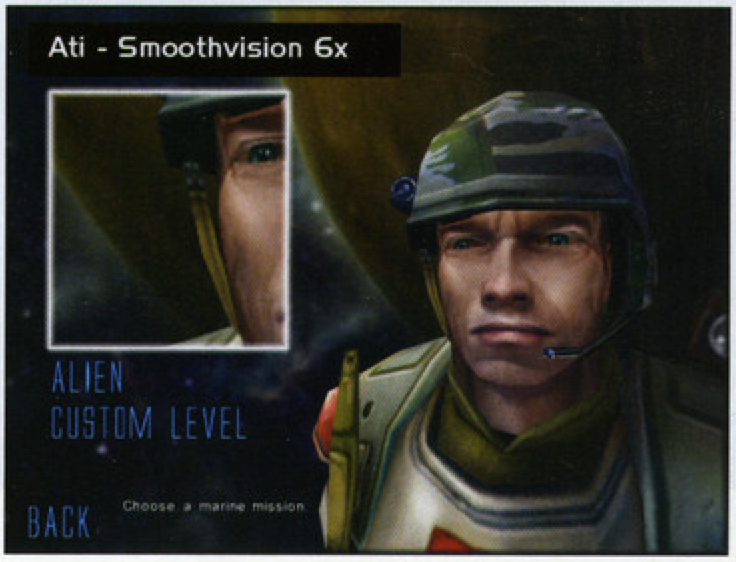
A Ti 200 teljesítménye megint a várakozásoknak megfelelően alakult; 1024*768-ban még mindig a CPU a szűk keresztmetszet, és az eredmény alig marad el a Radeonétól. Ez egyébként megint csak az új generációs videokártyák óriási teljesítményét igazolja; 1600*1200-ban viszont már látható a különbség; és ismét csak az Nvidia drivereinek hatékonyságát igazolja a memória órajelek különbségével arányosan, 25%-kal alacsonyabb érték. Ahogy azonban Csongor ezt a tuning kapcsán igazolta is, a memória tuningolásával ezek az eredmények jelentősen, kis szerencsével akár a Ti 500 szintjére is feljavíthatók.

Megjegyezném még, hogy a 16 bites tesztelést ezúttal teljesen kihagytuk. A kártyák egyszerűen annyira gyorsak, hogy nincs értelme ennek a kompromisszumnak, így nem láttuk értelmét a méréseknek.

FSAA

Az új Radeon driverekkel kapcsolatban a második legfontosabb változást a Smoothvision FSAA aktiválása jelentette, erre az előzetes információk alapján nagyon kíváncsiak voltunk. Meglepetésünkre az ATi igen sok beállítási lehetőséget kínál fel mind OpenGL, mind D3D alatt; a minták számának meghatározásán kívül mindenhol lehetőségünk van egy Performance és egy Quality változat használatára is. A sebesség/képminőség kompromisszumát tehát a felhasználóra bízták, ami nagyra értékelendő lépés a részükről. Könnyen lehet azonban, hogy a későbbi driver verziókban alaposan megváltozik a helyzet. Itt szeretném még javasolni, hogy az alábbi elemzés könnyebb értelmezéséhez vegyétek elő az előző PC Gurut; valamint a 2001/06-os, az első GF3 tesztünket tartalmazó számot is.

A tesztelés során először a teljesítményre voltunk kíváncsiak, és itt bizony a Radeon nem szerepelt túl jól. 2 mintás AA-t használva még a Ti 200 is megelőzte, bár a Quincunxnál a mezőny már kissé kiegyenlítődött. A 4 mintás Smoothvision viszont nagyon komoly teljesítménygyilkosnak bizonyult már 800x600-as felbontásban is, különösen a quality változatot használatakor. A 6 mintás FSAA pedig már látható szaggatást eredményezett játék közben, az akciódúsabb pillanatokban.



A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB?

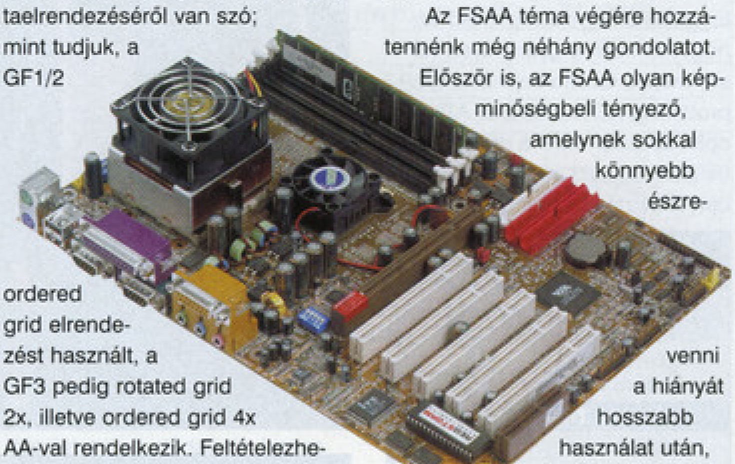
Az ATi és a professzionális 3D gyorsítókat gyártó Evans & Sutherland szövetségre léptek, és a kaliforniai cég a jövőben a Radeon2 chipekre épülő kártyákat fog készíteni. Fontosnak tartjuk megemlíteni a jövő szempontjából, hogy léteznek több chipet használó verziók is - Radeon 8500 MAXX?

Ugyanakkor az NVidiával ellentétben létezik még egy köztes AA mód is, méghozzá a 3x; ez lehet az optimális kompromisszum a sebesség és a képminőség között. Igaz, még Performance módban is elmarad a Ti 500 4 mintás FSAA-val mért eredményeitől...

Itt kell viszont áttérnünk az FSAA által produkált képminőség kérdésére, és ez már korántsem egyszerű téma. Legelőször is, az ATi meglehetősen szűkszavú a Smoothvision technológiai hátterével kapcsolatban, de szerencsére bizonyos részleteket egyértelműen ki lehet következtetni.

Az első ezek közül a textúrák kezelésével kapcsolatos: a Radeon nem multisampling, hanem supersampling antialiasinget, tehát minden egyes mintához külön textúraértékeket használ. Ez több sávszélességet igényel, és így alacsonyabb teljesítményt; ugyanakkor jobb képminőséget kapunk cserébe. A GF3-féle AA viszont nem javít a textúrák minőségén, ezért ott érdemes az anisotropic filteringet is bekapcsolni.

A második kérdés a quality/performance beállítások közötti különbség. Itt alighanem a smoothvision programozható mintaelrendezéséről van szó; mint tudjuk, a GF1/2 ordered grid elrendezést használt, a GF3 pedig rotated grid 2x, illetve ordered grid 4x AA-val rendelkezik. Feltételezhető, hogy Performance módban a Radeon is ordered grid elrendezést használ, viszont a Quality beállításnál működésbe lépnek a mintakiválasztó algoritmusok. Ezek az adott pixel elhelyezkedésétől függően (pl. poligon széle vagy belseje; vagy éppen a kép melyik részén található a képpont) más és más mintaelrendezéseket választanak ki az antialiasinghez. Ennek többé-kevésbé látható hatása is van a képminőségre, de a tesztekből láthatóan a teljesítményre is. Ez az a része a drivereknek, ahol gyanúnk szerint még igen sok változásnak nézünk elébe, ahogy a driverfejlesztők behangolják az egyes beállításokat.



A képminőség megítélése talán a legnehezebb dolog. Egészen apró eltérésekről van szó, melyek mértéke és jellege is programról programra változik, de ettől függetlenül elmondható, hogy a Radeonnak itt nem kell szégyenkeznie. A 6 mintás FSAA tényleg igen jól néz ki, bár még mindig nem nevezhető tökéletesnek, és sajnos túl magas árat kell érte fizetni. A 2 és 4 mintás Quality AA is jobb, mint a GF3-é; ugyanakkor az Nvidia kártyákon az anisotropic filteringet bekapcsolva a különbség minimálisra csökken. Az igazi nyerőnek a 3 mintás Smoothvision tűnik, azonban ezzel is van két komoly gondunk: az egyik az, hogy még mindig lassabb, mint a képminőségben kábé azonos 4x GF-es változat. A másik pedig az, hogy számunkra érthetetlen okokból legfeljebb 800*600-as felbontással használható - reméljük, majd a későbbi driverek ezen is változtatnak.

Az FSAA téma végére hozzátennénk még néhány gondolatot. Először is, az FSAA olyan képminőségbeli tényező, amelynek sokkal könnyebb észrevenni a hiányát hosszabb használat után, mint a bekapcsolását. Ez igazából a több éves negatív kondicionálás hatása :), egyszerűen mindenki annyira hozzászokott az aliasing jelenségekhez, hogy nem is érzi zavarónak őket. Sokkal drámaibb hatást hoz viszont a homályos textúrákat feljavító anisotropic filtering bekapcsolása, szinte biztosan minden Radeon és GF3 tulaj nagyon hamar nélkülözhetetlennek érzi majd.

KONKLÚZIÓ

Az új driverek megjelenésével a Radeon 8500 újult lendülettel tör a képzeletbeli dobogó első fokára. A teljesítmény eleget javult ahhoz, hogy teljes értékű ellenfele legyen a GF3 Ti 500-nak, és a képminőség, valamint a szolgáltatások terén bizony meg is előzi azt. A több mint tízezer Forinttal kedvezőbb árat hozzácsapva, és az eljövendő driverfejlesztések pozitív hatását feltételezve pedig egyértelművé válik a döntés. Megtörtént tehát a régóta várt trónfosztás, véleményünk szerint a Radeon 8500 összességében most már veri az Nvidia zászlóshajóját. A kilátások pedig nagyon kedvezők az ATi számára a csúcskategóriában, hiszen a Truform támogatására is mutatkozik hajlandóság a fejlesztőkben, és az eljövendő játékok (Doom3...) szempontjából is ez a jobb választás.

Ugyanakkor ez az ár igen szűk rétegre korlátozza a lehetséges vásárlók halmazát, különösen mifelénk. És bizony, ha az árakat nézzük, akkor a GF3 Ti 200 a nyerő, hát még ha a lenyűgöző tuninglehetőségeket is hozzácsapjuk az összképhez. Jelenleg kétségtelenül ez a kártya a legjobb vétel - de az Nvidia egy olcsó, jól tuningolható Radeon2 megjelenésével ezt a címet is elveszítheti. És ezen a ponton ismét az ATi felé fordul minden tekintet...

Laa-Yosh / Shoebana

ANISOTROPIC FILTERING, MÁSODIK KÖR

A két chip textúraszűrési képességeinek összevetése csak első látásra tűnik egyszerű feladatnak. Az anisotropic filtering bekapcsolásával járó teljesítményveszteség összevetésekor a Radeon igen jól, minimális FPS csökkenéssel szerepel. A képminőség alapos vizsgálata azonban csak bonyolítja a kérdést; a Quake3-ban az r_colorMipLevels 1 utasítással aFF mipmap átmeneteket megjelenítve igen különböző látványban lehet részünk. A téma önmagában megér egy részletes elemzést, amelyre igyekszünk a közeljövőben sort keríteni...

Tesztgép-konfiguráció	
Processzor	AMD Athlon XP 1500+
Rendszermemória	Samsung 256 MB DDR
Alaplap	Soltek SL-75 DRV2
Alaplapi chipset	VIA KT266A
Winchester	IBM DTLA 7200 RPM
Hangkártya	SoundBlaster Live!
DVD	Pioneer 106s 16x
Operációs rendszer	Windows Millennium
Videokártya-meghajtók	
Ati	Radeon 763-011107X
Nvidia	Detonator 21.83
Kiskereskedelmi bruttó árak	
Ati Radeon 8500	112 ezer Forint
Leadtek Ti500	125 ezer Forint
Leadtek Ti200	88 ezer Forint
Leadtek GF2 Pro	44 ezer Forint

INFOBOX

A videokártya teszt során a PC Guru partnerei voltak:

Axico
Ati Radeon 8500
Tel: 342-3255

Kelly-Tech
Leadtek Ti 200
Tel: 350-1246

Mycom
Tesztgép konfigurációk
Tel: 204-5444

Pixel Multimédia
ViewSonic G225s
Tel: 266-6059

Unveil new Territories
SILURO
>> Siluro GF3 Ti500
· nVidia Geforce3™ Ti200/Ti500 GPU
· Onboard 64MB DDR
· Onborad TV-Out Support S-Video/RCA
· Lightspeed Memory Architecture™
>> Siluro GF3 Ti200
· nVidia Geforce3™ Ti200/Ti500 GPU
· Onboard 64MB DDR
· Onborad TV-Out Support S-Video/RCA
· Lightspeed Memory Architecture™
>> SP-50
· Supports 2ch/2.1ch/4.1ch/5.1ch audio source
· Large Heat Sink to effectively move heat from the amplifier
· Easy to use the front panel
· G9 DIN input supports 5.1 channels
ABIT
Your Reliable Partner
www.abit.com.tw
Mycom
Mycom
TEL:06-1-204-4544 / 06-1-204-5444 FAX:06-1-204-7444
E-mail:mycom@mycom.hu http:// www.mycom.com.hu

MSI K7N420 PRO

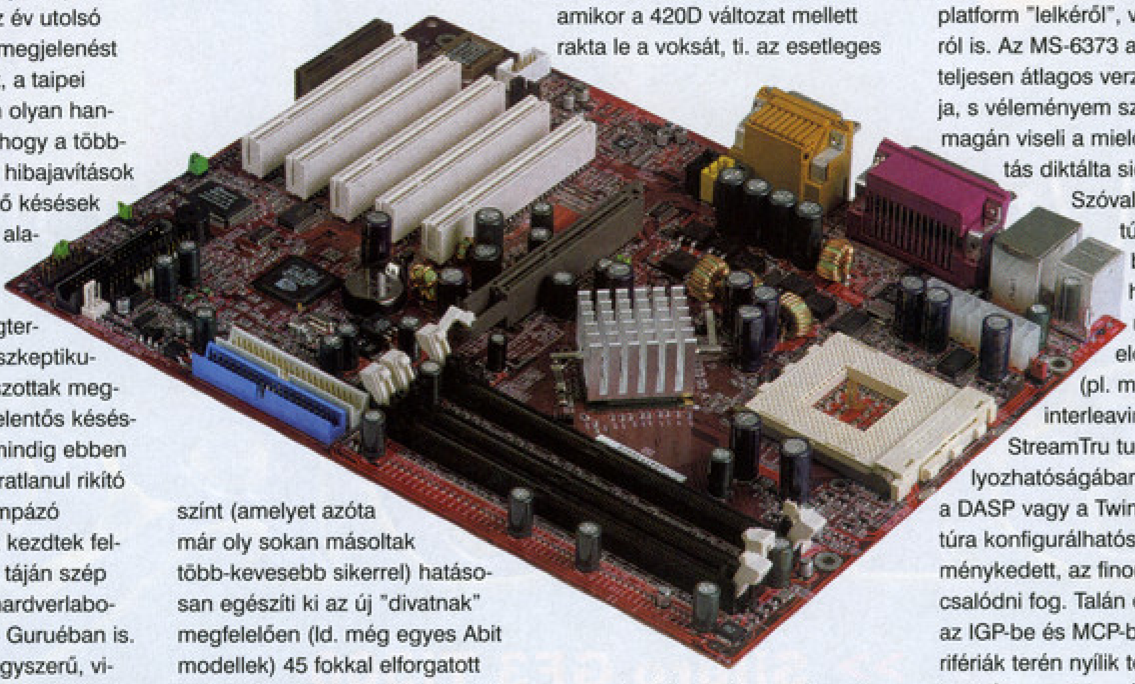
ERŐ AZ N-EDIK HATVÁNYON?

A nyár lassan őszbe hajlott, az ősz pedig télbe...

Bizonyára számos olvasónk emlékezetében él még az nForce chipsetet bemutató cikksorozatunk, amelyben az NVidiától kapott információkra támaszkodva ez év késő nyarát-kora őszét jelöltük meg az első, már az új lapkakészletet használó alaplapok megjelenési időpontjául. Az NVidiával ellentétben a tajvani gyártók már ekkor sem voltak ennyire optimisták, s jóval inkább az év utolsó negyedévében való megjelenést valószínűsítették, sőt, a taipei Computex kiállításon olyan hangok is hallatszottak, hogy a többszöri újratervezés és hibajavítások következtében fellépő késések miatt az első nForce alapú modellek csak valamikor 2002-ben kerülnek majd tömegtermelésre. Már-már a szkeptikusok előrejelzései látszottak megvalósulni, amikor – jelentős késéssel ugyan, de még mindig ebben az esztendőben - váratlanul rikító tűzpiros színben pompázó nForce-os alaplapok kezdtek feltűnni a világ minden táján szép számban fellelhető hardverlaborokban, köztük a PC Guruéban is. Dobozukon a nem egyszerű, viszont bonyolult MSI K7N420 Pro (MS-6373) felirat állt. Az MSI személyében akadt tehát egy gyártó, aki valamennyire megmentette az NVidia becsületét, a kérdés már csupáncsak az, hogy megérte-e a túlzott sietség, ti. egyesek szerint a többi tajvani cég korántsem véletlenül halasztotta el az új chipsetre épülő termékek premierjét... Mielőtt azonban belevágnék a tényleges ismertetőbe, azok számára, akik annak idején elmulasztották volna, ez úton javasolnám az nForce architektúráját boncolgató kétrészes írásunk áttanulmányozását, ti. e nélkül jelen művünk egyes részei igencsak nehezen érthetőnek bizonyulhatnak.

KÜLSŐSÉGEK, BELSŐSÉGEK

Az MSI alaplapjaira nem kevéssé jellemző módon a K7N420 Pro már külső megjelenését tekintve is meglehetősen impresszív. A megszokott piros

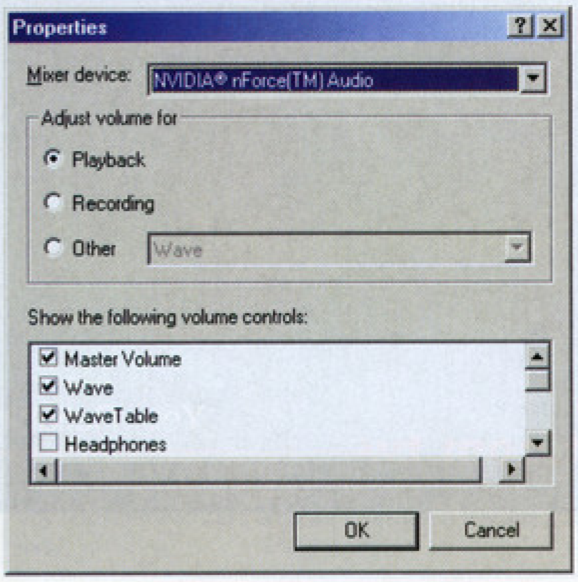


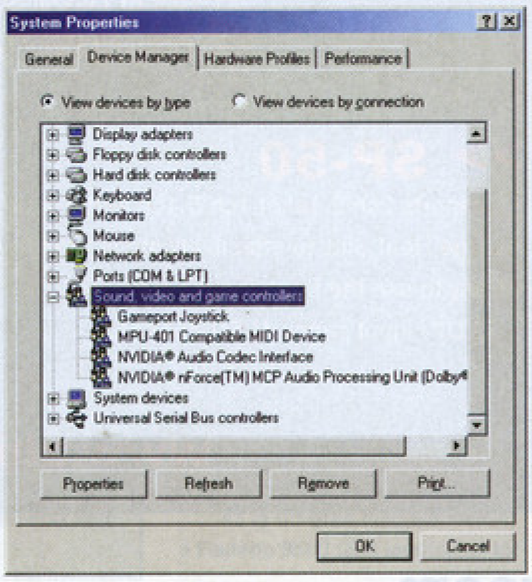
színt (amelyet azóta már oly sokan másoltak több-kevesebb sikerrel) hatásosan egészíti ki az új "divatnak" megfelelően (ld. még egyes Abit modellek) 45 fokkal elforgatott northbridge (az NVidia terminológiája szerint IGP). A southbridge (MCP) pozícionálása már jóval konzervatívabb: ez a megszokott helyen, a bővítősínek (1x AGP, 5xPCI, 1x CNR), a memóriafoglalatok (3x DDR SDRAM DIMM, max. 1,5 GB), az IDE (2x ATA100) és FDD vezérlők, valamint az addicionális USB csatlakozók (+4 port) határolta területen került elszállásolásra. Az MCP kapcsán egyúttal az is megjegyzendő, hogy az MS-6373 annak fejlettebb, 420D típusjelű változatát használja, szemben pl. a hamarosan megjelenő egyik Asus modellel, amelynek esetében a gyártó a lényegesen egyszerűbb 220D verziót preferálja. A két MCP közötti, természetesen a végfelhasználói árra is nagyban kiható különbség elsősorban a Dolby Digital dekódolás és a digitális kimenetek meglétében/hiányában ragadható meg. Véleményem szerint az MSI abszolút helyes döntést hozott, amikor a 420D változat mellett rakta le a voksát, ti. az esetleges megtakarítás korántsem lett volna arányban a funkcionalitás terén jelentkező veszteséggel. Ennek megfelelően a megszokott analóg audio portokon túl itt az AC-3 üzemmódhoz elengedhetetlen S/PDIF kimenet is jelen van, mégpedig egy, az alaplapra integrált (természetesen kivezethető) csatlakozó formájában. Mindezeken túl az nForce elméletileg egy 56K-s modemet és egy hálózati vezérlőt is tartalmaz: ezek közül most csak az első került implementálásra, az RJ-45 Ethernet konnektor megmaradt opciónak, akárcsak a CNR sínre illeszthető, TV-kimenetet is felvonultató bővítőkártya. Feltétlenül említést érdemelnek azok a hasznos kiegészítők is, amelyek nélkül a K7N420 Pro nem is lenne igazi MSI alaplap, vagyis a D-Bracket diagnosztikai segédeszköz, valamint a PC Alert monitoring és a Fuzzy Logic túlhajtó szoftver. Végezetül néhány szó engedtessék meg az nForce platform "lelkéről", vagyis a BIOS-ról is. Az MS-6373 az Award BIOS teljesen átlagos verzióját használja, s véleményem szerint igencsak magán viseli a mielőbbi piacra jutás diktálta sietség jeleit.

Szóval aki extrém túlhajhatóságban, esetleg a hardver-erőforrások terheléselosztásának (pl. memory interleaving, vagy StreamTru tuning) szabályozhatóságában, ne adj' isten a DASP vagy a TwinBank architektúra konfigurálhatóságában reménykedett, az finoman szólva is csalódni fog. Talán egyedül csak az IGP-be és MCP-be integrált perifériák terén nyílik terünk a szokottnál nagyobb mértékű beavatkozásra, bár ezt a csekély örömünket is túlnyomórészt elrontja, hogy habár a kézikönyv szerint elméletileg van rá lehetőség, a belső GPU nem letiltható (!), csak a frame buffer mérete állítható zéróra (valószínűleg jórészt ez az alapja a következőkben vázolt gondnak is). A kisebb kényelmetlenségek ellenére azonban elmondható, hogy semmi olyasfajta hiba nem tapasztalható, amelyet egy későbbi BIOS upgrade ne tudna akár teljességgel orvosolni.

AKCIÓBAN A HARDVERHENTESEK

A kétségkívül impozáns technikai specifikációk persze mind hiábavalók lettek volna, ha "az első nForce-os alaplap" büszke címét viselő K7N420 Pro nem igazolja vissza az előzetes (megjegyzem, nem csekély) elvárásokat. Márpedig csaknem ez a helyzet állt elő, ti. az operációs rendszer és a meghajtóprogramok telepítését követően a rendszer elsőre jóval gyakrabban fagyott, mint ahányszor hajlandó volt korrekt működést produkálni. Hosszú órák





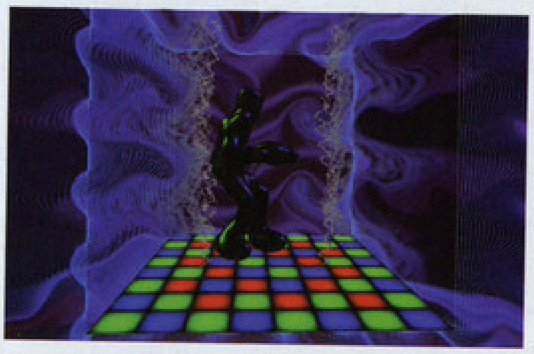
eredménytelen munkája után aztán sikerült fényt deríteni a hiba okára: az nForce jelen állapotában nem képes feldolgozni a belső, integrált GPU-ról a külső, AGP sínre illeszkedő grafikus kártyára való átállást (márpedig mi pontosan ezzel kísérleteztünk) – ilyenkor bizony az operációsrendszer teljes újratelepítése szükséges. Igencsak ajánlatos tehát már a szoftverinstalláció előtt elkötelezni magunkat egyik, vagy másik megoldás mellett, ti. azt, aki az egyes SIS és VIA chipsetek esetében megszokott dinamikus rekonfigurációban reménykedik, súlyos kellemetlenségek fogják érni…

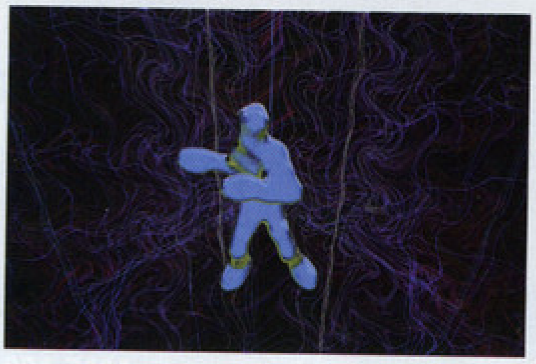
A kezdeti bizonytalanságtól eltekintve az MS-6373 meglehetősen stabil platformnak bizonyult, vagyis a továbbiakban nemhogy rendszerösszeomlásra, de még alkalmazás-lefagyásra sem akadt példa. Az nForce valamennyi, a tesztprogramok által felállított akadályt sikerrel vette, lényegében függetlenül attól, hogy az integrált GPU-t, vagy az új referenciakártyánkká előlépett LeadTek WinFast GeForce3 Ti500-at, esetleg kedvenc ATI Radeonunkat használtuk-e. Komolyabb panaszunk tulajdonképpen csak a chipset audio vezérlőjére, az APU-ra lehetett, ti. ennek gyártói támogatottsága jelen formájában egész egyszerűen botrányos. Az NVidiától felettébb szokatlan módon ugyanis a support e téren kimerül a meghajtóprogramokban és egy, azaz egy darab (megjegyzem működésképtelen) applikációban! Ráadásul a driverek sem tűnnek igazán kiforrottnak, ti. nemhogy a beígért Dolby Digital dekódolásnak, de még a "mezei" térbeli pozícionálásnak (pl. EAX) sincs nyoma. Őszintén remélem, hogy az NVidia mielőbb lépéseket tesz az itt vázolt két probléma megoldása érdekében, ti. ezek jelenleg még igencsak súlyos ballasztot jelentenek az nForce számára valószínűleg sok-sok, amúgy meggyőzhető vásárlót riasztva el. A kettő közül persze az APU (nem létező) szoftverháttere az égbekiáltóbb bűn, ti. egy, a Microsoft X-Box kapcsán elméletileg már bizonyított megoldástól és a világ egyik legnevesebb hardverfejlesztő cégétől nem ezt várná el az ember…

ALKALMAZÁS BENCHMARKOK

Pedig – mint ahogy az tesztsorozatunkból is kiderült - az nForce igenis rendelkezik a sikerhez feltétlenül szükséges potenciállal. Ennek eldöntéséhez az első megválaszolandó kérdés az volt, hogy grafikus teljesítmény szempontjából pontosan hová is rangsorolható az integrált GPU. Nos, örömmel jelenthetem, hogy az NVidia IGP magasan felülmúl minden (ld. pl. VIA ProSavage, vagy Intel 810/815) eddigi, az alaplapi chipsetre építő megoldást, s vetélytársaival ellentétben akár az újabb generációs játékok (pl. Quake3, vagy Z2) és benchmarkok alatt is elfogadható sebességet produkál (azért a 3Dmark 2001 eredményeken még lehetne mit javítani). Azt is elégedetten nyugtáztuk, hogy az integrált GPU tényleg képes profitálni a megnövelt memória-sávszélességből, vagyis ha egy helyett két DDR SDRAM modult használunk, úgy akár 20 százalékos teljesítménynövekedést is elérhetünk. Ez egyfelől üdvözölendő fejlemény, másfelől viszont meglehetősen elszomorító, hogy az ezáltal 2,1 GB/másodpercről 4,2 GB/másodpercre feltornázott memória-sávszélesség mindössze ekkora sebességnövekedést eredményez. Mindebből sajnos az a következtetés szűrhető le, hogy az NVidia mesterségesen fogja vissza az nForce IGP teljesítményét nem kívánva igazi konkurenciát teremteni saját grafikus kártyáinak – vagyis az, a korábbi cikkekben kifejtett elképzelésem nyert megerősítést, hogy itt bizony aligha láthatunk majd MX200-nál erőteljesebb megoldást. Más kérdés, hogy már egy ilyen szintű (350 Mpixel/másodperc fill rate) 3D gyorsító is teljesíti a gyártó által kitűzött célt, tehát amellett, hogy porig alázza a konkurenciát, egyúttal "étvágyat" is csinál valamelyik fejlettebb, addicionális grafikus kártyához (ami ugyebár nagy valószínűséggel ismét csak az NVidiának jelent bevételt).

Mivel az integrált megoldások között valódi versenytársak hiányában (Intel i815, valaki?) nem igazán lehetett a különböző platformok közötti vérre menő leszámolást rendezni, a komolyabb tesztekhez egy külső grafikus csatolót is segítségül hívtunk a WinFast GeForce3 Ti500 képében. A LeadTek üdvöskéjét a K7N420 Prón túl ráadásul egy Abit KG7-RAID alaplappal is társítottuk ezúttal tényleg megadva az nForce-nak az esélyt a bizonyításra, a konkurens ugyanis az AMD 761 chipsetes modellek koronázatlan királyának számít (személy szerint pl. annyira megkedveltem, hogy az otthoni rendszerem alapját is ez képezi). A tesztsorozat eredményeit áttanulmányozva jól látható, hogy az nForce a nagynevű ellenféllel szemben sem vallott szégyent, sőt, hacsak csekély mértékben is, de többnyire felül is múlta azt. Az MS-6373 előnye





Alaplap	MSI K7N420 Pro (MS-6373)	Abit KG7-RAID
Lapkakészlet	NVidia nForce 420D	AMD 761
Processzorfoglalat	Socket A (462)	Socket A (462)
Támogatott processzorok	AMD Duron/Thunderbird/Morgan/Palomino (Athlon 4)	AMD Duron/Thunderbird/Morgan/Palomino (Athlon 4)
Formátum	ATX	ATX
BIOS	Award	Award
Támogatott FSB beállítások	200/266	200/266
FSB beállítás módja	BIOS	BIOS
Processzor túlhajtás	Igen (több lépésben, feszültségszabályozással)	Igen (több lépésben, feszültségszabályozással)
Támogatott memóriatípusok	DDR SDRAM	SDR SDRAM
Támogatott memóriaszabvány	PC1600/2100	PC100/133
DIMM fogalatok száma	3	3
Maximális memória	1.5 GB	4 GB
AGP/PCI/ISA/AMR/CNR csatlakozók száma	1/5/0/0/1	1/6/0/0/0
USB csatlakozók száma	6	4
Ultra DMA támogatás	ATA33/66/100	ATA33/66/100
IDE RAID	-	Igen (0,1, 0+1 üzemmódok)
SCSI vezérlő	-	-
Firewire (IEEE 1394) vezérlő	-	-
Integrált audio	Igen (NVidia APU)	-
Diagnosztikai segédeszköz	D-Led	-
Monitoring szoftver	PC Alert III	VIA Hardware Monitor
Túlhajtó szoftver	Fuzzy Logic III	-

mindazonáltal egyetlen esetben sem haladta meg az 5 százalékot, vagyis azok számára, akik már birtokában vannak egy stabil DDR platformnak, az nForce megjelenése még korántsem a technológiai elavulás és az elkerülhetetlen upgrade biztos jele…

SZINTETIKUS BENCHMARKOK

Még akkor sem, ha a K7N420 Pro erőfölénye a szintetikus benchmarkokban még inkább kidomborodott. A SiSoft Sandra 2001te alatti memóriatesztek során az nForce akár egyetlen DIMM modul használatával is képes volt az AMD 761 felé kerekedni, 2 DIMM modul esetén pedig valósággal két vállra fektette azt. Érdekes volt viszont megfigyelni, hogy habár a megkettőzött memóriacsatornákat használó nForce elméleti sávszélessége (4,2 GB/másodperc) jelentősen felülmúlja a Pentium4-hez szánt, szintén "dual memory channel" architektúrát alkalmazó RDRAM-os i850-ét (3,2 GB/másodperc), a teszt tanúsága szerint mégis az Intel chipsete bizonyult gyorsabbnak. Mielőtt ebből a jelenségből bárki a Pentium 4+i850+RDRAM trió technológiai szupremáciájára következtetne, sietek leszögezni, hogy szintetikus benchmarkról van szó. A valós teljesítményt az elméleti sávszélességen túl számos egyéb tényező, pl. a késleltetés (látencia) is nagyban befolyásolja, ezen a téren pedig már korántsem jeleskedik anynyira a fenti hármas (és akkor az olyan, a sebességet nagyban növelő tényezőkről, mint az nForce DASP egysége, vagy az X-Boxon kívül kizárólag itt alkalmazott StreamTru technológia, nem is szóltunk). Ezért van az, hogy a tesztünkhöz használt 1,4 GHz-es processzor ugyanolyan "gyors", mint az 500 MHz-cel magasabb frekvencián üzemelő (1,9 GHz) Pentium 4. És persze ezért van az is, hogy 128-bites memória-elérés ide vagy oda, valódi alkalmazások alatt az nForce alig-alig gyorsabb, mint a "csak" 64-bites memória-elérést megvalósító "veterán" AMD 761. Sőt, csak halkan jegyzem meg, hogy – horrible dictu - még az is elképzelhető, hogy a nForce semmivel sem nyújt nagyobb teljesítményt, mint vetélytársa, és a minimális különbség abból adódik, hogy az APU pozícionált 3D audio támogatása nem működőképes, ennélfogva erőforrásokat sem von el a CPU-tól! Nem úgy, mint az Abit KG7-RAID esetében, amikor is a felhasznált SB Live! által megszólaltatott térbeli hangok "ára" bizony kőkemény processzoridőben mérhető!

TÚLHAJTÁS&KONKLÚZIÓ

Őszintén meg kell, hogy mondjam, hogy az Abit KG7-RAID kapcsán megtapasztalt biztonságos és kényelmes túlhajthatóság meglehetősen magasra tette a mércét, így nem csoda, hogy az MS-6373 e téren kisebb csalódást okozott. Azt már a láthatóan a nem professzionális felhasználóknak szánt BIOS-szal való ismerkedéskor sejteni lehetett, hogy itt bizony nem túlságosan tuningbarát alaplapról van szó. A K7N420 Prónál sajnos nyoma sincs az Abit SoftMenu III-ban megtalálható, 1 MHz-es lépésekben történő FSB konfigurációnak, vagy a komolyabb feszültségállítási lehetőségeknek. Mód nyílik ugyan az FSB/RAM/PCI működési frekvenciájának variálására, de csak bizonyos predefiniált kombinációk alapján, és a feszültség tuningjának is gátat szabnak a legfeljebb +/- 0,1 Voltos beállítási lehetőségek. Ennek megfelelően az MS-6373-ból kinyerhető teljesítménytöbblet is csaknem elhanyagolhatónak mondható – legalábbis a 150-155 MHz-es FSB-vel és 1575-1625 MHz-es processzorfrekvenciával is stabilan futó KG7-RAID-del összehasonlítva. Megjegyzem, ez az extra gyorsulás már elegendő volt arra, hogy az Abit alaplapja, hacsak az alkalmazás-benchmarkokban is, de visszavegye az első helyet – igaz "normál" működés mellett továbbra is a K7N420 Pro volt a nyerő.

Végezetül elmondható, hogy a különböző gondok ellenére az nForce összességében igencsak pozitív képet alakított ki bennünk. Az APU kivételével a hiányosságok egyike sem olyan fajsúlyú, hogy az számottevően korlátozná az MS-6373 funkcionalitását vagy teljesítményét, sőt, ha figyelembe vesszük, hogy újsütetű alaplapi chipsetgyártó első próbálkozásáról van szó, akár elhanyagolhatónak is mondhatóak. Az intenzív tesztelés alatt az nForce nemcsak azt bizonyította, hogy igenis helye van az AMD processzorokhoz szánt DDR platformok között, hanem azt is, hogy a leginkább teljesítményigényes felhasználók igényeit is képes kielégíteni. Az nForce esetében szó sincs tehát egy olyasfajta "buta" integrált megoldásról, mint amilyenről egyes rémhírterjesztők beszámolói szóltak, igaz, "az NVidia mindent elsöpör" jóslatok sem váltak valóra – bár az igazsághoz tartozik az is, hogy az nForce-ot kizárólag azért nem merjük nyugodt szívvel a jelenlegi leggyorsabb alaplapi chipsetnek minősíteni, mert az új KT266A PC Gurus megmérettetése mind a mai napig várat magára. Addig is azonban, míg a VIA lapkájának nagy próbája eljövend, vagy az ATI szintén kompetensnek tűnő megoldásai, az A3 és az A4 meg nem érkeznek, vitán kívül az NVidiáé (ill. megosztva az alaplapot jegyző MSI-é) a képzeletbeli korona. De hogy mindez, ahogy azt sokan állítják, egyúttal a hagyományos értelemben vett tajvani chipsetgyártók víg napjainak végét jelentené… nos, ezzel a kijelentéssel azért még várnék egy darabig.

Joshua

MSI K7N420Pro teszt

	Abit KG7-RAID (normál), 1400 MHz CPU, GF3 Ti500	Abit KG7-RAID (túlhajtva, 150 MHz FSB), 1575 MHz CPU,GF Ti500	MSI K7N420Pro, 64-bites memória hozzáférés, 1400 MHz, integrált GPU	MSI K7N420Pro, 128-bites memória hozzáférés, 1400 MHz, integrált GPU	MSI K7N420Pro, 128-bites memória hozzáférés, 1400 MHz, GF3 Ti500
SiSoft Sandra 2001te CPU	3922 Dhrystones (ALU), 1924 Whetstones (FPU)	**4413 Dhrystones (ALU), 2164 Whetstones (FPU)**	3910 Dhrystones (ALU), 1912 Whetstones (FPU)	3874 Dhrystones (ALU), 1915 Whetstones (FPU)	u.a.
SiSoft Sandra 2001te CPU Multimedia	7626 it/sec (Integer MMX), 9486 it/sec (Floating-Point 3DNow!)	**8580 it/sec (Integer MMX), 10667 it/sec (Floating-Point 3DNow!)**	7599 it/sec (Integer MMX), 9457 it/sec (Floating-Point 3DNow!)	7597 it/sec (Integer MMX), 9455 it/sec (Floating-Point 3DNow!)	u.a.
SiSoft Sandra 2001te Memory	594 MB/sec ALU/RAM Bandwidth, 753 MB/sec FPU/RAM Bandwidth	669 MB/sec ALU/RAM Bandwidth, 847 MB/sec FPU/RAM Bandwidth	695 MB/sec ALU/RAM Bandwidth, 849 MB/sec FPU/RAM Bandwidth	**810 MB/sec ALU/RAM Bandwidth, 1050 MB/sec FPU/RAM Bandwidth**	**u.a.**
3DMark 2001 (640x480, 16-bit, AA off, HW T&L on)	8011	**8778**	3175	3828	8321
Z2 Steel Soldiers (640x480, 16-bit, AA, Shadows, Reflections off, V-Sync off)	115.6 fps	-	66.7 fps	84.1 fps	**119.1 fps**
Quake3 (640x480, 16-bit, bilinear filtering)	169.3 fps	-	-	93.3 fps	**177.2 fps**

Tesztkonfiguráció: AMD Thunderbird 1400/266 MHz processzor; Coolink 111 hűtő; Seagate Barracuda 20 GB HDD; Pioneer 16/40x DVD; LeadTek WinFast GeForce3 Ti500 3D gyorsító; SoundBlaster Live! hangkártya ill. NVidia APU; Samsung 256 DDR SDRAM (CAS2) modulok

INFOBOX

Kelly-Tech
MSI K7N420Pro
Tel: 350-1246

J 9940
JAZZ SPEAKERS®
Creating Audio Lifestyles™
• 200W tényleges teljesítmény:
100W-os mélynyomó
5*20W-os peremhangfalak
• membránok:
mélynyomó: 8 colos
közép: 2*3 colos, 1*1,5 colos
első: 2*3 colos, 1*1,5 colos
hátsó: 1*3 colos, 1*1,5 colos
• impedancia:
mélynyomó: 4 Ohm
peremhangfalak: 8 Ohm
• frekvenciatartomány:
30Hz-20000Hz
• állítási lehetőségek:
be/kikapcsoló, teljes hangerő,
középső-, első-, és
hátsó hangerő
• bemenetek:
6*RCA (5.1 csatorna)
• kimenetek:
9 tűs MiniDin
6*RCA
• mágneses árnyékolás: van
• opcionális tartozék:
hátsó peremhangfalakhoz
fém tartóállványok
CHIP HUNGARY
Vásárlási ajánlat,
2001, december
DOLBY DIGITAL
Kelly-Tech
• www.kellytech.hu
Minden márkanév, logo és szlogen az illető cég bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva!

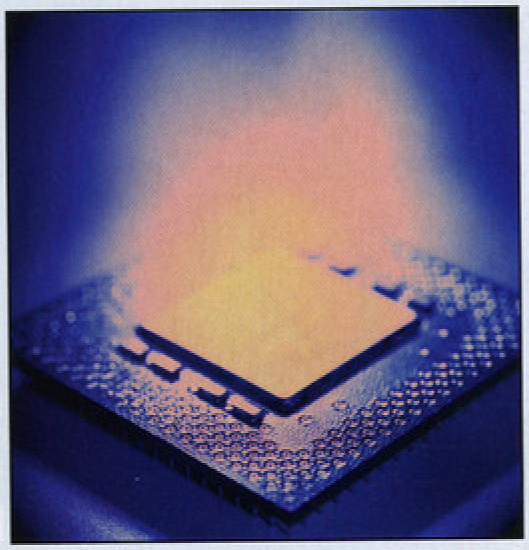
SZÁMÍTÓGÉPHÁZAK
Magyarország legnagyobb házkínálata !
Az ACORP számítógépház család tagjai kifinomult vonalvezetésű, különleges designnal rendelkező,
könnyen szerelhető termékek, amelyek rendelkeznek CE és MEEI minőségi tanúsítvánnyal is.
Cyber Mirror Dark
3005B
3004B
Feel V. USB Silver
EO-9A
201 HA
917HAK
718GA
KT6100
Imperial P4
P4, PIII házak,
széles design választékban,
előlapi USB porttal !
300/400 Wattos ATX-es táppal,
Eszköz nélkül szerelhető !
Mycom 1115 Bp. Kelenföldi u.2
Tel.: 204-5444, 204-5464 Fax:204-7444
email: mycom@mycom.hu, www.mycom.hu
COOMP-KER kft. 1097 Bp. Nádasdy u.6
Tel.: 215-2923, 216-8206, Fax:216-1163
email: coomp-ker@mail.inext.hu, www.coomp-ker.hu

HOMOK A GÉPEZETBEN

BEVEZETÉS

Hogyan (ne) jubiláljunk?

Be kell, hogy valljam: időről időre komoly kihívás elé állít az, hogyan is emelhetném még tovább tudományos-technológiai rovatunk fényét. Ugye, egyfelől itt van az eddigi gyakorlat, amely leginkább csaknem minden számunk jubileumivá nyilvánításában érhető tetten. Mindez könnyedén alátámasztható volt a III., V., VI. és X. rész esetében, de mihez is lehetne kezdeni egy olyan diabolikus prímszámmal, mint a XI? Szerencsére a közelgő Karácsony és Újév, ill. a szintén az év eme részére eső névnapom és születésnapom megoldotta a gondot, így most örömmel jelenthetem be az új, legalább négyszeresen jubileumi "Homok a gépezetben"-t, amelyben a megszokott módon korántsem megszokott módon született újdonságokról lesz szó mindezt erős információtechnológiai fókusszal megtámogatva (elméletileg ugyebár sorozatunk címe is a chipek alapanyagát adó szilíciumra hivatott utalni). Végezetül azt is el kell még mondanom, hogy jelen szám a fent említett ünnepségsorozat következtében csak olyan, eleddig soha nem látott, heroikus erőfeszítések és lemondások árán bírt megszületni, amelyeknek része volt pl. a cikkíró névnapját követő regenerálódási időszak drasztikus lerövidítése, vagy a mindennapi Armada II (ld. PG Guru 12/01) adag megvonása – hogy a kukoricasör iránti csillapíthatatlan vágy leküzdéséről már ne is szóljak. Hiába, az újságíró is ember, még akkor is, ha az "amerikai kormány-ufonauták-egyéb, meg nem nevezett politikusok" háromszög (ld. "Összeesküvés elmélet" – PC Guru 01/09) fizetett ügynöke...



E HAVI IDÉZETÜNK

"Vajon létezik-e olyan valaki, aki látva az első T modellek legördülését a gyártósorról, megjósolta a mindent behálózó autópályákat? Talán.

Mi a helyzet a mobil banki szolgáltatásokkal, vagy az autós gyorséttermekkel? Ismét csak talán.

Vagy mi a helyzet a csaknem minden utcasarkon feltűnő McDonald'sokkal? A válasz valószínűleg nem.

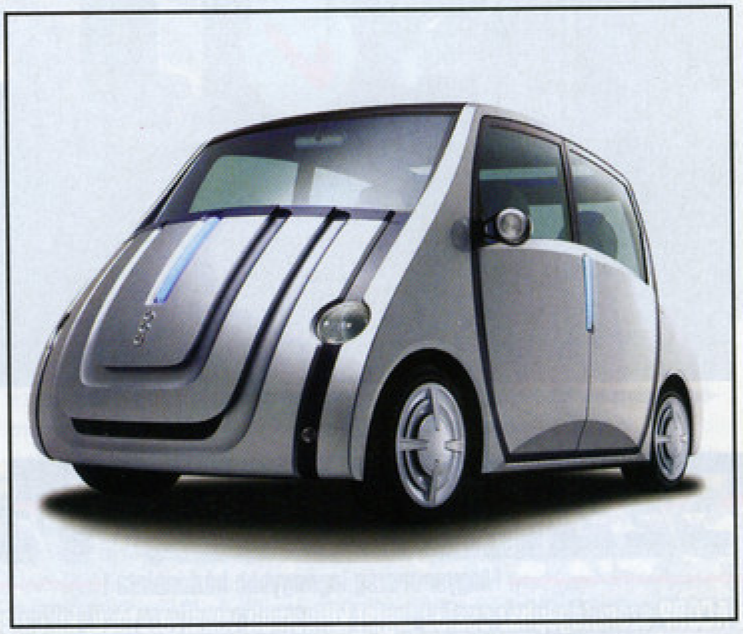
Mindeme változásokhoz történelmi szempontból rövid idő, mindössze 50-70 év volt szükséges. Ám a komputer érában hasonló fejlődést tapasztalhatunk meg minden egyes másfél, két évben!"

Joe Werner professzor
Computer Information Systems Program
Lansing Community College

BŰVÖS LÁMPÁS

"Szeretik önök az ilyen fényt?"

A legutóbbi idők szomorú történései kapcsán meglehetősen élesen vetődött fel az a kérdés, hogy a nyugati demokráciák nyomozó hatóságai és titkosszolgálatai vajon minden tőlük telhetőt megtesznek-e az állampolgárok védelmében. Tény, hogy az említett szervezetek meglehetősen kényes helyzetben vannak, hiszen amellett, hogy létkérdés hozzájutniuk bizonyos fontos információkhoz, tevékenységüket (elméletileg) csak a törvények szabta határokon belül folytathatják. Valahol itt, a törvényesség és a törvénytelenség határán egyensúlyozott az amerikai FBI is, amikor a közelmúltban számos internet-szolgáltató szervereire installálta a "Carnivore" elnevezésű szupertitkos szoftverét. A magyarra leginkább "Húsevőként" fordítható program tulajdonképpen olyan különleges vírus, amely nemcsak az adatforgalmat monitorozza meghatározott jelek után kutatva, hanem be is hatol a gyanús számítógépekre, némi kis direkt adatgyűjtés végett. Ijesztő? Sajnos nem annyira, hogy megállíthatta volna pl. a WTC-t lerombóló terroristákat előre jelezve az esemény bekövetkeztét. Az FBI saját bevallása szerint a Carnivore sikertelensége annak tudható be, hogy a merénylők nagyon is felkészültek az ilyesfajta támadások kivédésére. A profi informatikusokat is soraik között tudó terrorszervezeteknél állítólag rendkívül szigorú biztonsági rendszabályok vannak érvényben: az üzeneteket titkosítják, sőt, nem ritka pl. a kritikus adatokat tartalmazó tárolóeszközök napi többszöri teljes törlése sem – ilyenkor pedig az amúgy igencsak hatékony Húsevő is tehetetlen. A megoldás? Természetesen olyan szoftverre van szükség, amelyik az információ kinyerése céljából adott esetben akár a letörölt adatok visszaállítására is képes. Talán elsőre hihetetlennek tűnik, de már létezik ilyen program, a szintén az FBI "házi" fejlesztésében készült "Magic Lantern" személyében. Sőt, nemcsak létezik, hanem már bizonyított is a sötét erőkkel folytatott küzdelemben: a "Bűvös Lámpásnak" állítólag még azoknak az adatbázisoknak a feltörése sem okoz gondot, amelyeket titkosítottak ÉS letöröltek. Mindez akár tanmese is lehetne arról, hogy az internet kínálta korlátlan konnektivitás hogyan üt vissza azokra, akik azt bűnös céljaikra használták. De mi lesz akkor, ha fent nevezett Csodalámpa Dzsinnjének kíváncsisága nem ér véget a terroristák számítógépeinél, és aktuális Aladdinja parancsára "épp csak egy kicsit" a békés állampolgárok, vagyis a MI komputereinken tárolt adatok közé is bevilágít?



PALMIER, PALMIER!

A Hold, Dubai és a Kínai Nagyfal

Egyesek szerint igenis létezik olyan emberi építmény, amely akár szabad szemmel is látható a Holdról, ez pedig nem más, mint az ókori Kína dicsőségének legmonumentálisabb mementója, a Nagyfal. Mások szerint ez elképesztő badarság, hiszen több ezer kilométeres hosszúság ide vagy oda, a Nagyfal vastagsága sehol sem haladja meg a néhányszor tíz métert, vagyis egyszerűen lehetetlen vizuálisan perceptálni legközelebbi égi szomszédunkról. (Részemről nem nyitnék e témáról vitát, mert bár egyes vezető sörgyártóknak köszönhetően már jártam a Hold felszínén (ó, azok a Földlementék a Nyugalom Tengerén!), a rossz időjárásai viszonyok és gondolataim elkalandozása megakadályoztak az egyértelmű álláspont kialakításában). Bármily furcsa, de mégiscsak léteznek olyan dolgok, amelyekben még a Kínai Nagyfal Holdról való láthatóságának témájában ellentétes nézeteket valló táborok is azonos ál-

lásponton vannak. Ilyenek pl. a "ha kedd, akkor Belgium", vagy „ha vakáció, akkor Dubai" örökbecsű bölcsességek is, hiszen pl. ez utóbbi öbölmenti arab monarchiáról csaknem mindenki tudja, hogy a világ legkülönlegesebb szállodáival dicsekedhet. Nem barátaim, nem és nem: ezek a szállodák nem a hozzájuk tartozó, "minden igényt kielégítő, aprószemcsés homokos fövenyről" váltak híressé, hiszen abból van több mint elegendő Szaddam Husszeinnek is, Irakot mégis inkább a "kifelé", nem pedig a "befelé menő" turizmus jellemzi. Nem, Dubai varázsa inkább az olyan különlegességekben keresendő, mint pl. a hétcsillagos (!) hotelek, a bravúros mérnöki megoldásokat felvonultató modern épületek, vagy a pezsgő kereskedelmi élet.

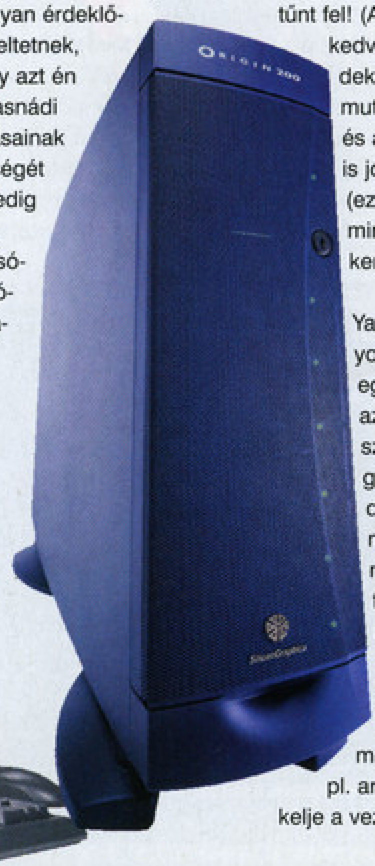
Persze gondolom, azt még mindig nem értitek, hogy mi köze is van Dubainak a Kínai Nagyfalhoz, de még inkább a Holdhoz. Nos, csupáncsak annyi, hogy a derék dubaiak az olajból származó dollármilliárdokba való belefulladást megelőzendő most azt vették a fejükbe, hogy felépítik a világ legnagyobb – állítólag a világűrből is látható - mesterséges szigetét. A 17 levelű pálmát mintázó gigantikus alkotás több mint 60 kilométerrel növeli majd meg e kis ország partvonalának hosszúságát, ráadásul az sem elhanyagolható szempont, hogy komoly változatosságot ad az amúgy a tenger jelenléte ellenére is eléggé egyhangú tájnak. A projekt nem olcsó, viszont drága: Dubai a Hold felé mutatott profiljának átszabása nagyjából 140 millió dollárba kerül nem számolva a mesterséges szigeten felépítendő szállodákat és egyéb szabadidő komplexumokat, amelyek költsége összességében valószínűleg legalább még egyszer ennyire rúg majd.

Végezetül néhány szó a kivitelezés mikéntjéről. Mint azt a helyiektől megszokhattuk, a bennszülöttek személy szerint egyetlen paraszthajszálat sem tesznek keresztbe a dubai tengerpart szebbítése-jobbítása-hosszabítása érdekében, a kivitelezés teljes egészében "külsős" cégre, mégpedig a holland Van Oord ACZ-re hárul majd. A gát- és mesterséges sziget-építésben ugyebár nem egészen kezdő németalföldiek a tervek szerint nem kevesebb, mint 65 millió köbméter homokot fognak egyik helyről a másikra lapátolni, mígnem elkészül a "gyökerektől a koronáig" a több mint 4 km hosszú, sajátos műalkotás. A hamarosan végeláthatatlan sorokban özönlő űrturistáknak (ld. "Dennis Tito nyomdokain" – PC Guru 10/01) valószínűleg nagy-nagy gyönyörűségére szolgál majd a pálma alakú mesterséges sziget és az ahhoz kapcsolódó félhold alakú (ezt a magasröptű szimbolikát!) hullámtörő gát, de hogy a dubaiaknak ebből itt "lenn a földön" pontosan milyen hasznuk is származik majd, az még nem egészen világos. Mindenesetre a világ eddigi legnagyobb "orcáinak", a bahreini és katari uralkodónak alaposan fel van adva a lecke…

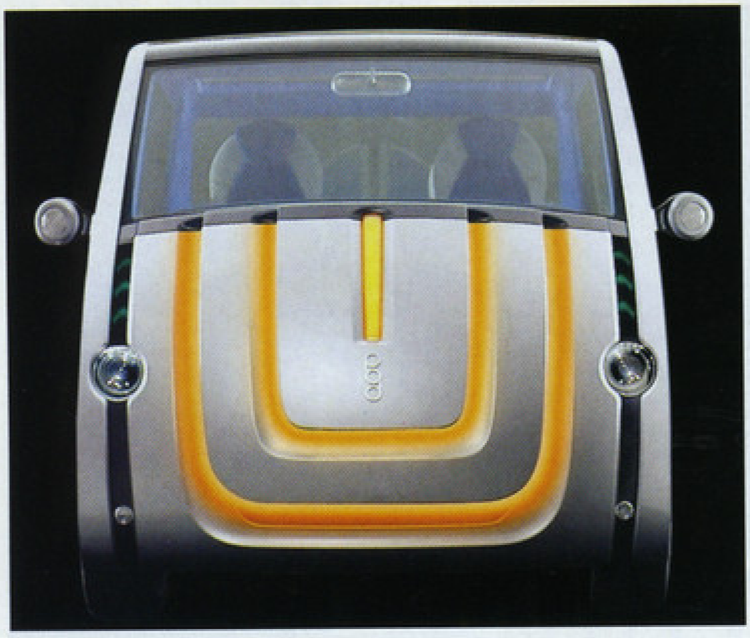
POD

Vajon mi is az a becő?

Hozzám hasonlóan bizonyára sok olvasónk őriz kellemes emlékeket a maga korában kiemelkedően jó játéknak számító futurisztikus autóversenyről, a Podról. Valószínűleg abban sem tévedek nagyot, hogy a rovat "rajongói" a robotika legújabb eredményei iránt is ugyanolyan érdeklődéssel viseltetnek, mint ahogy azt én teszem, Tasnádi kolléga írásainak népszerűségét elnézve pedig úgy tűnik, hogy olvasóink az autócsodák irányában sem különösebben elutasítók, sőt. Ha mindez ténylegesen is így van, akkor a Sony és a Toshiba közös fejlesztéséről, a Podról szóló hír ideális választásnak tűnik, hiszen ebben pontosan egy olyan futurisztikus négykerekűről van szó, amelyet egy, eredetileg a robotikában alkalmazott technológia segít "életre kelteni". Igen, igen, bármily hihetetlen is, de az először a Sony Aibóban feltűnt (és sokak által egyszerűen csak játékszernek minősített) "mesterséges intelligencia" időközben megtalálta az utat az autókhoz, és a Tokiói Motor Kiállításon már, mint az egyik koncepcionális modell központi egysége tűnt fel! (A William Gibson írásait kedvelők számára külön érdekesség lehet, hogy a bemutatóra a Neuromancerből és a mester más műveiből is jól ismert Chiba Cityben (ez valójában nem más, mint a japán főváros egyik kerülete) került sor.)

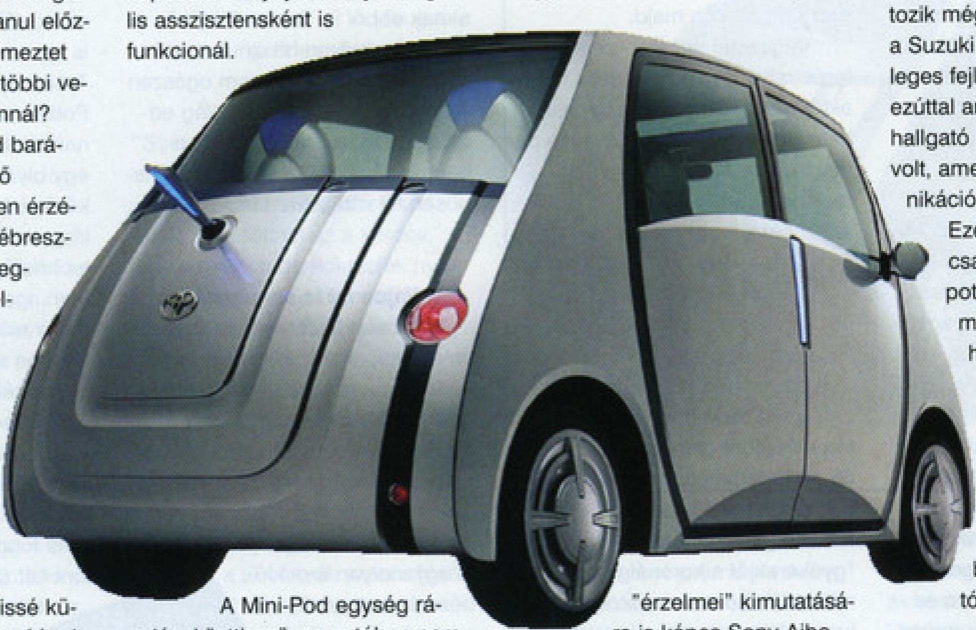


Mint ahogy azt Yasunori Sakamoto, a Toyota tervezőrészlegének egyik fejlesztője elmondta, az autó képes a vezető szokásainak, személyiségének, ízlésének és érdeklődési körének automatikus feltérképezésére, majd ezt követően a sofőr aktuális igényeihez igazodó szolgáltatások nyújtására. Ennek megfelelően a "Becő" (esküszöm, ez állt az angol-magyar nagyszótárban!) pl. arra is képes, hogy érzékelje a vezető tudásszintjét a kez-



dőket szóban és (a beépített kijelzőnek köszönhetően) írásban egyaránt előadott hasznos tanácsokkal látva el. Szomorúak vagyunk? Pod barátunk kedvenc zenéink közül választva vidám dallamokkal próbál újból mosolyt csalni megfáradt arcunkra. Szabálytalanul előztünk? Pod barátunk figyelmeztet minket, és elnézést kér a többi vezetőtől. Elaludtunk a volánnál? Semmi vész, ugyanis Pod barátunk beépített arcfelismerő szenzorának köszönhetően érzékeli azt, és megpróbál felébreszteni minket, miközben a legközelebbi autókat is figyelmezteti. Előzékenyen beengedtek minket egy kocsisorba? Immár a "köszönömöt" jelző kézmozdulatra sincs többé szükségünk, hiszen Becő úr úgyis azonnal alázatosan hálálkodik helyettünk.

A nyelvünkön talán kissé különösen hangzó nevet magáénak tudható autó leghihetetlenebb tulajdonságát számomra mégsem ezek, hanem az a lehetőség jelenti, hogy az MI-t egy hordozható terminálnak, az ún. "Mini-Podnak" köszönhetően akár magunkkal is vihetjük! A korábban kialakításra került "személyiségmodellről" természetesen ekkor sem kell lemondanunk, hiszen ifjabb Becő egyfajta vezeték nélküli hálózati kapcsolatot nyújtó, túlfejlett digitális asszisztensként is funkcionál.



A Mini-Pod egység ráadásul "otthon", az autóban sem tölti tétlenül az időt, ilyenkor ugyanis háttértár muzsikával és vásárlási tanácsokkal szórakoztatja gazdáját. Amennyiben mondjuk egy zenész nevét rögzítjük ifjabb Becő adatbázisába, és ez a név valamely szituációban elhangzik, úgy az MI érzékeli azt, és lázasan kutatni a kezd az Interneten a művész legfrissebb szerzeményei után. Természetesen automatikusan le is tölti, és meg is szólaltatja azokat – ezek után talán már mondanom sem kell, hogy ha megadtuk kedvenc ételeink listáját, és azok kaphatók valamelyik közeli étteremben, akkor a Mini-Pod a tőle megszokott udvariassággal erre is felhívja figyelmünket.

Köztudott, hogy a sajátos japán szocializációnak köszönhetően a szigetország lakóinak érzelmi élete nagyban eltér az Európában megszokottól. Még számunkra, az IT-hoz sok szállal kötődő egyének számára is gyakran igencsak megmosolyogtatónak tűnik, hogy a japánok micsoda szeretettel csüngenek az akár minimális (ál)emóciót is felmutató szerkezeteken – elég csak a tamagochi, vagy a már említett robotkutya, az "érzelmei" kimutatására is képes Sony Aibo mindent elsöprő sikerére gondolnunk. Nos, Becő úr megálmodói alaposan rá is játszottak erre a japán sajátosságára, ti. az MI-t aktuális hangulatának kifejezésére is alkalmassá tették. Ennek megfelelően a külső LED-ekkel szép számban felszerelt Pod pl. sárga fénnyel jelezve boldogságát üdvözli közeledő gazdáját.

Feltétlenül említést érdemel még az új típusú autó vezérlési módja: valamennyi funkció, kezdve a gyorsítástól egészen a fékezésig akár egyetlen ujjal is irányítható, hála a Toyota által kifejlesztett érintőszenzoros kontrollernek. "A Pod tervezésekor egy, a jelenlegi autókban használt módszerektől teljesen eltérő vezetési technika kialakítása volt a cél. Már a prototípus is vezérelhető az érintőszenzoros kontrollerrel, vagyis technikai értelemben véve készen áll a felhasználásra. A beépített kommunikációs eszközök hatékonysága viszont továbbra is nagyban függ az olyan városi infrastruktúráktól, mint pl. a DSRC (dedikált rövidhullámú kommunikáció) rendszerek" – foglalta össze Sakamoto. A fejlesztőmérnök végezetül azt is hozzátette, hogy a potenciális technológiai partnerek közül választásuk azért esett éppen a Sonyra, mert némiképp távolodni kívántak az autóiparban jelenleg általánosnak mondható, kizárólag a biztonságra és a kialakításra fókuszáló szemléletmódtól a hangsúlyt ezúttal inkább a szórakoztatásra helyezve. "Erre a célra a Sony tűnt a megfelelő vállalatnak" – mondotta Sakamoto. Nos, a japán szórakoztatóipari óriás által a legutóbbi időkben felvonultatott innovációkat (ld. még "A kis TTKKK új játékai – PC Guru 01/05) látva részünkről csak egyetérteni tudunk.

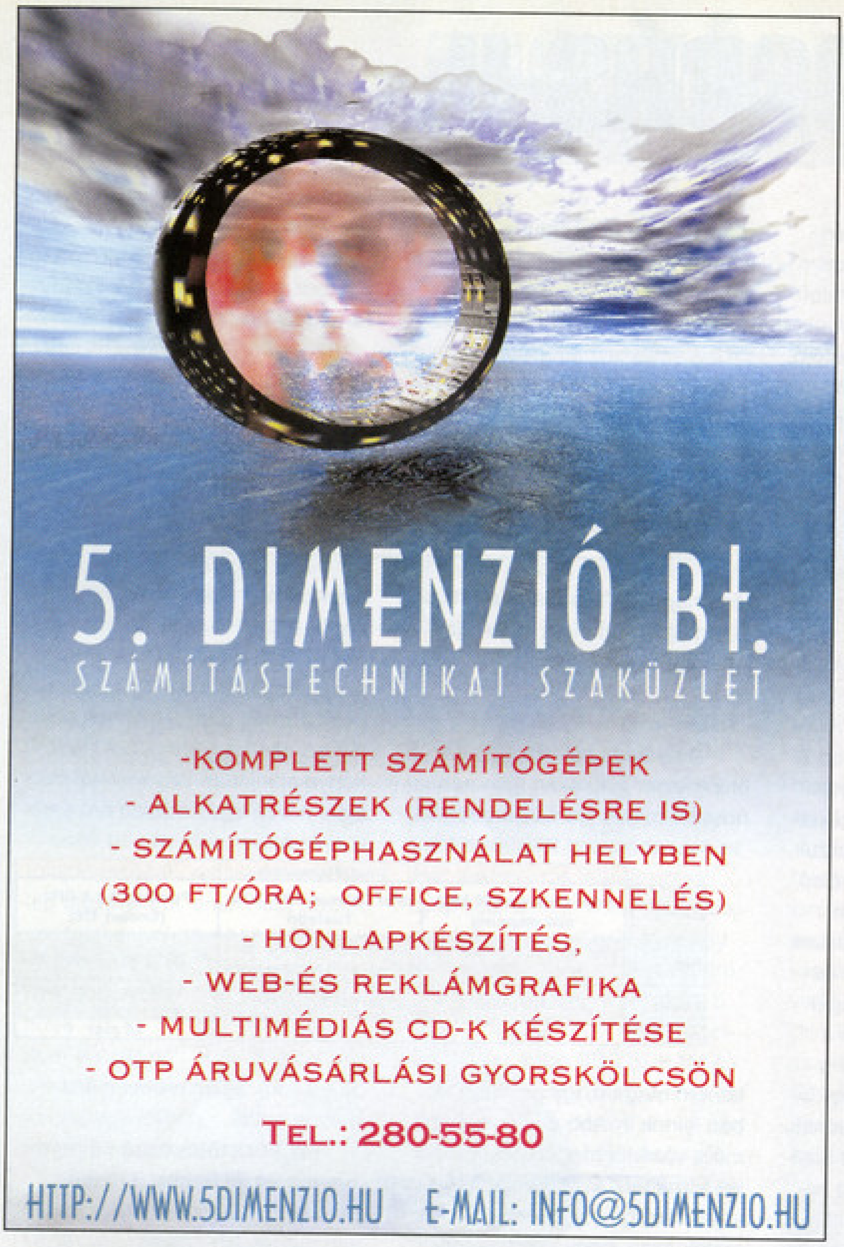
Korántsem ennyire izgalmas hír, de kétségkívül a témához tartozik még, hogy a fenti kiállításon a Suzuki is előállott a maga különleges fejlesztéseivel. Az "áldozat" ezúttal annak a "B-King" névre hallgató motornak a prototípusa volt, amelybe számos telekommunikációs eszközt építettek be. Ezek segítségével pl. nemcsak járművünk fizikai állapotáról kérhetünk jelentést mobiltelefonon keresztül, hanem a lopási kísérletekről is azonnal értesülünk. A lényegében egy GPS és egy mobiltelefon egyszerű kombinációjára épülő megoldás előreláthatólag már két éven belül elérhető lesz a gyártó modelljeiben.

BEFEJEZÉS

Formabontás a kőbőn

Sok-sok (az én szóhasználatomban ez egynél többet jelent) észrevétel érkezett a tradicionális, KJ-féle "Ennyit mára a tudomány és technika újdonságaiból" búcsúzásunk elhagyása miatt. A többség (a kettő közül a velem egyetértő levélíró) mindenestre értékelte a megújulásra való hajlamomat, így most ezen fellelkesedve KJ, Stan Davis és Morpheus helyett következzék maga a cikkíró, mégpedig a pre-névnapi ünnepségén írott egyik SMS-ével (levélbombáitokat kéretik a szerkesztőség címére küldeni): "Táguló világegyetem;
Earth&Soul&Rock'n'Roll; Hello Mr. Spock!"

Joshua


5. DIMENZIÓ Bt.
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
-KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉPEK
- ALKATRÉSZEK (RENDELÉSRE IS)
- SZÁMÍTÓGÉPHASZNÁLAT HELYBEN
(300 FT/ÓRA; OFFICE, SZKENNELÉS)
- HONLAPKÉSZÍTÉS,
- WEB-ÉS REKLÁMGRAFIKA
- MULTIMÉDIÁS CD-K KÉSZÍTÉSE
- OTP ÁRUVÁSÁRLÁSI GYORSKÖLCSÖN
TEL.: 280-55-80
HTTP://WWW.5DIMENZIO.HU
E-MAIL: INFO@5DIMENZIO.HU

PixelView
WIN Computer
1064 Budapest, Vörösmarty u. 61.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu
All-in-ComboTV 256
- 64MB Geforce2 VGA
- TV-tuner, TV-out
- MPEGII, Time Shifting
DV és D8 videoszerkesztő
FireWire IEEE 1394
MGI VideoWave szoft.
3 ki-és bemenet + kábel
Minőségi dobozos
GeForce3 Titanium és
GeForce2 Mx200, 400
kártyák kedvező áron
HÁZI MULTIMÉDIA STÚDIÓ
TV/FM - tuner kártya
TXT, Capture
VideoMail
Videokonferencia
TV-tunerek
önállóan is

WCPUID / CPU Status
[WCPUID Ver.2.8c-B5]
Vendor ID GenuineIntel Type ID 0
Family ID 15 Model ID 0 Stepping ID 10
Brand ID Intel Pentium 4 8
Platform Socket423 (PGA423 Socket)
Clock Frequency
Internal 2024.93 MHz Clock Multiplier
External 539.96 MHz QDR 15.0
WCPUID **** MHz
Old Man TUNING
Hardwerem-96 Kft.
Tuning konfigurációk, processzorok.
Átépítés alkatrész beszámítással.
Minden alkatrész darabonként tesztelve.
Cím: 1067. Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17
Internet: http://oldman.ini.hu
3 év garancia

info@trans-am.hu
WWW.TRANS-AM.HU
Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon : 06-209-344-391
Telefon / Fax : 364-05-79 , 460-08-60 , 460-08-61
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig
TRANS-AM elektronic
Számítástechnika és Multimédia
Legolcsóbban, leggyorsabban csak nálunk !!!
2 nap alatt .com, .net, .org, .vs domain nevek regisztrálása
100 Mb tárhellyel, 1 éves szerződéssel csak 5.000,- + áfa / hó !
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás
teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű
szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !
Használt alkatrészek adás-vétele
20 Gb Maxtor HDD 20.800,-
PIV ABIT Th7 Raid alaplap 46.800,-
PIV 1,5 Ghz 478 FCPGA 54.800,-
256 Mb / 133 Mhz SD RAM 7.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez
100 darabos kiszerelésben 96,-
Használt PII Notebook
CD nélkül , FDD-vel 152.000,-
Trans-Am Devil PII Celeron : 116.000,-
Pentium II alaplap,PII 850 Celeron , 128 SD,
20 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP
52x CD drive,hangk.,15" SVGA,105 g.klav.
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!

DIGITÁLIS FELTÁMADÁS II.

Sziasztok!

Kétéves hagyományra tekint vissza a PC Guru karácsonyi hardverajánlója, amely a visszajelzéseitek alapján - az első nekifutásunkat követően - immár az évkezdő számok elmaradhatatlan résztvevője. A 2001-es változat egyben lehetőséget ad arra, hogy az eltelt időszakot átgondoljuk, és az eseményeket egyfajta 12 hónapos nosztalgiával tolmácsoljuk. Napjainkban a fejlődés olyan gyors és összetett, hogy ez idő alatt teljes videokártya-generációk cserélődnek le, és olyan vállalatok egyesültek a sikeres együttműködés reményében, amelyekről – meghatározó szerepük és piaci viselkedésük folytán – korábban mindez elképzelhetetlennek bizonyult volna. Ebben a forgatagban, amelynek a mozgatórugója az elkerülhetetlen technológiai fejlődés, a segítség gyakran elengedhetetlen. Igyekeztünk a hardverajánlóban áttekinteni az elmúlt időszakot, és az egyes kategóriákon belül a szokásos megbízható tippekkel szolgálni. Ezeknek az alapja többnyire saját tapasztalatokra építkezik, de természetesen, ahol erre szükség volt, ott az áttekintés a külső ismeretek figyelembevételével történt. Ezen felül az ajánló kimondottan a hazai piacra fókuszál, tehát az itt felsorolt termékek java a számítástechnikai boltok kínálatából beszerezhető. Az árak bruttó kiskereskedelmi árak, és minden esetben tájékoztató jellegűek, bár meghatározásuk során törekedtünk a realitásokra, amennyire csak lehet.

Nincs más hátra, mint hogy az első kategória bemutatása előtt a hardverajánló olvasóinak az egész stáb nevében Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Újévet kívánjak!

shoebaron
hardver szerkesztő

	Processzorhűtő (Socket 370/462)		
Holmi	Titan D3TB	Titan D5TB	Coolink COOL 122+ / Coolink COOL 401 (Socket 478)
Pro	Szinte ingyen van	Halk és olcsó	Brutális hűtési teljesítmény / Jutányos ár
Kontra	TB 1,1 GHz-ig ajánlott	Viszonylag nehezen szerelhető	Magas zajszint / Gyári Intel hűtőknél hangosabb
Ár	2 ezer	3 ezer	6 ezer / 7 ezer

HÁZ

A legutóbbi konfigurációajánlónk kapcsán kicsit pesszimista hangnemben nyilatkoztunk az itthoni ház-kínálatról, amely véleményünk némileg megváltozott a legnagyobb hazai nagykereskedésben tett látogatásunk óta. Az említett helyszínen, miután kikeveredtünk a házakat rejtő dobozok végeláthatatlan folyosói közül, a bemutató teremben több mint száz, teljesen eltérő formatervezéssel megáldott PC-s megoldás fogadott. A mennyiségi kínálattal tehát nem feltétlen van gond, bár az is igaz, hogy a kiskereskedések ennél azért jóval szerényebb készlettel dolgoznak. Továbbra is marad tehát a jó tanácsunk, hogy házvásárlás előtt érdemes a nyakatokba venni a várost, de a céltalan járkálást elkerülendő, most következzen pár „kézzelfogható" tipp.

Az alsó kategóriában olyan 7-8 ezer forint körül jó pár megoldással találkozhatunk, ám ezeket csak abban az esetben válasszuk, ha az épülő konfigurációnk külső megjelenésével kapcsolatban semmilyen komolyabb elvárásunk nincs. Itt is lehet megbízható és átlagos formatervezéssel megáldott példányokra akadni, bár a megnevezések gyakran csak a Midi torony ATX, vagy egy-egy ismertebb kódnév erejéig terjednek. Választásunk a 848-as jelzés alatt futó példányra esett, amely a hazai piacon igen gyakori, és talán a legnagyobb előnye, hogy ilyen kevés pénzért is jól működő konfiguráció alapja lehet. A középkategóriában viszont a lehetőségeink kiteljesednek, még akkor is, ha félretesszük a távol-keleti gyártók furcsa ízlésvilágát tükröző modellek széles választékát. Nálunk ezek nem nyerők, de szerencsére az utóbbi időszakban az optimális megoldásra is rátaláltunk. Az Acorp nevével fémjelzett Feel V alaposan rávert a vetélytársakra, hiszen ebben a modellben sikerült az igényes külső értékes tartalommal párosítaniuk. 400 wattos táp, USB csatlakozók, és visszafogottan igényes, kultúrált design a jellemzője, amely alapján a házi tesztpéldányunk eddig töretlen népszerűségnek örvend. Gondosabban megválogatott konfigurációk mellé ideális lehet, a sötétezüst változata pedig kifejezetten reprezentatív. A látottak alapján ezt már csak a CoolerMaster ATC sorozatának sikerült felülmúlnia, de a két termék közötti elképesztően nagy árkülönbség az ATC-101 megvételélt nem indokolja.

	Ház		
Holmi	848 Midi torony ATX	Acorp Feel-V	CoolerMaster ATC-101
Pro	Egyszerű design, kedvező ár, könnyű beszerezhetőség	Ezüstös szín, 400 wattos táp, USB, igényes kidolgozás, P4 ready	Csúcs design, eszközmentes szerelhetőség, extra hűtés
Kontra	Legyünk igényesebbek:)	Dokumentáció hiánya	Értelmetlenül magas ár
Ár	8 ezer	20 ezer	100 ezer

ALAPLAP, PROCESSZOR ÉS CPU HŰTŐ

A gyorsan változó alaplapi chipkészlet-piac okán igen nehéz hosszabb távú ajánlásokra ragadtatnom magam, így az alábbiakban leírtak inkább a jelenlegi optimális vásárlói magatartást próbálják közelíteni. Mire az alaplap kiválasztásáig eljutunk, már túl vagyunk azon, hogy milyen processzort is akarunk a gépünkbe rakni. Mint tudjuk, léteznek megveszekedett AMD, illetve Intel hívők, ám a két tábor törekvései két ponton mindenképpen találkoznak. Nevezetesen egyrészt mindkét tábor a legmagasabb teljesítményt próbálja megvenni a lehetőség szerinti legalacsonyabb áron (durván sznob emberkék kivételével), másrészt imádják, ha megfelelő platformjukra egyre gyorsabb CPU-k jelennek meg. Magyarán először a vásárlók „támogatják" meg a gyártó céget (azzal, hogy a termékéből vásárolnak), amelytől aztán joggal várhatják el, hogy az meg őket „támogassa" a jövőben. Ennek megfelelően most a CPU- és az alaplap-ajánló összefonódásának lehettek a tanúi – reméljük, azért a dolog követhető marad.

A konzervatív beállítottságúaknak kedvezve lássuk először a harc Intel felőli oldalát. Az olcsó, de a játékainkat még tisztességesen futtató rendszerek építői számára a cD0 steppinges Celeron 900 MHz-et ajánljuk, amelyből jó pár példány (érdemes leválogatottat venni pár ezer forinttal többért) vígan futkorászik 133 MHz-es buszsebességgel, azaz 1200 MHz-en. Ez már nem rossz órajel egy bruttó 26 rugós CPU-tól, a teljesítménye pedig szintén nagyon oké. A videokártya-ajánlóban Laa-Yosh jól beajánl hozzá egy kedvező árú Ge2 Titaniumot, aztán mehet a first person balhé.

	Intel Processzor		
Holmi	Intel Celeron 900 MHz cD0 stepping	Intel Celeron 1200 MHz Tualatin	Pentium 4 1.8 GHz (Socket 478)
Pro	1200 MHz-re húzható, 133 MHz-es FSB-vel	Jelentősen olcsóbb, mint a Pentium 3 processzorok	Jól pörög rajta a Quake3:)
Kontra	Haldokló platform	Haldokló platform	A teljesítményéhez képest még nagyon drága
Ár	26 ezer	37 ezer	85 ezer

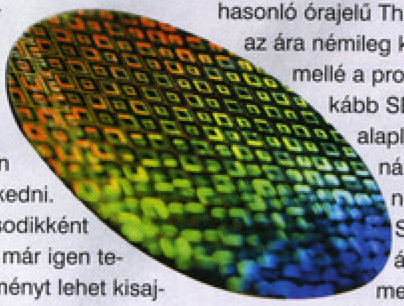
Aki kicsit többet szán a pénzkeretéből egy Socket 370-es procira, illetve ezzel párhuzamosan magasabb teljesítményt szeretne kapni, annak tökéletes választás a Tualatin magos Intel Celeron 1200 (hivatalosan ennyi az órajele) MHz. Lényegét tekintve egy 256 KB L2 gyorstárral kiszerelt 1,2/100 MHz FSB GHz-es Pentium III-mal állunk szemben, mégpedig a normál PIII 1 GHz árának mintegy 60 százalékáért. A teljesítménye ennek megfelelően „kiszámíthatóan" kellemes. Ehhez már Titti Twister 200 kell... Az már csak további adalék, hogy természetesen ezek a procik is húzhatók (Netes eredmények alapján az 1,4 - 1,5 GHz-es tartományba), azaz nem kell lecövekelnünk 1,2 GHz-nél. Sőt, mivel a CPU hivata-

	AMD Processzor		
Holmi	Duron 950 MHz	AMD Thunderbird 1,33	Athlon XP 1800+
Pro	Kedvező ár	Teljesítményéhez képest kedvező ár	Egyelőre még drága, és nem minden SocketA-s alaplap támogatja
Kontra	A hasonló órajelű TB nem sokkal drágább	Komoly hűtő kell hozzá	Palomino mag, SSE támogatás
Ár	20-21 ezer	35 ezer	75 ezer

los buszsebessége 100 MHz, ezért még szupermemória sem kell a húzásához, csak egy jobbfajta alaplap. Na, ilyen az Asus TUSL2-C-je. Socket 370, Intel i815E B-stepping készlet, Tualatin procik támogatása, ezen felül örökölte a CUSL2-C tuningolhatóságát és stabilitását. Meglepő, hogy ehhez képest az ára mennyire a földön jár. Egyébiránt ugyanezt a lapot ajánljuk a Cele 900-hoz is. Egyrészt, mivel

	Intel alaplap	
Holmi	Asus TUSL2-C	Asus P4T-E
Pro	Kedvező ár, Tualatin támogatás	A leggyorsabb Pentium 4-es platform
Kontra	Hosszútávon nem bővíthető	Rambus RAM-ot használ
Ár	35 ezer	60 ezer

később lesz hova upgrade-elnie a tulajdonosának, másrészt az alaplap olyasvalami, amin nem szabad spórolni, mivel nevéhez méltóan ez a rendszer lényegi kohéziós ereje. Ha ez nem megfelelő, akkor az egész konfig ugyanilyen módon fog viselkedni.



Habár a másodikként említett CPU-ból már igen tekintélyes teljesítményt lehet kisajtolni, azt azonban mindenképpen el kell mondanunk olvasóinknak, hogy a Socket 370 hosszabb távú invesztícióban gondolkodók számára zsákutcát jelent. A Pentium III CPU-k kora lezárult, és a mostani tudásanyagunk alapján a Tualatin magos Celeronok is maximálisan 1,4 - 1,5 GHz-ig fognak felskálázódni (vajon miért?...) a Socket 370-ben, aztán váltás lesz Socket 478-ra. Végül az Intel hosszabb távon, és nagy teljesítményben gondolkodó rajongói a jelenleg kapható legmagasabb órajelű Socket 478-as Pentium 4-et részesítsék előnyben. Jelenleg itthon ez az 1,8 GHz-es P4. Mivel teljesítményben gondolkodunk, ezért memóriaként az egyre inkább megfizethető árú Rambus modulok kerülnek az ajánlott Asus P4T-E jelű alaplapba. Ismét azzal a szituációval állunk szemben, hogy az RDRAM ugyan valószínűleg zsákutcának bizonyul majd a közeli jövőben, azonban jelenleg a P4 platform számára ez a leggyorsabb választás. Az egyértelmű, hogy az SDR SDRAM-os P4-es rendszerek nem rúghatnak itt labdába, és sajnálatos módon azok a DDR-es Pentium 4 rendszerek, amelyeket tesztelni tudtunk, sem hozták meg a várt áttörést. Azt persze hozzá kell tenni, hogy ez idő tájt még nem járt nálunk sem SiS 645, sem VIA P4X266A (a sima P4X266-os viszont már igen) készletes lap. A fenti platformot a teljesítménye miatt vásárolni szándékozók figyelmét felhívnánk arra, hogy hasonló órajelen az AMD Athlon XP 1800+/DDR rendszer általánosságban jobban teljesít. Ezzel a kitétellel egyben ügyesen át is vezettük az ajánlót az AMD-s CPU-k és alaplapok területére.

A laposabb pénztárcájú játék- és AMD-rajongók nyugodt lélekkel vehetnek a jó kis „old school" Duronból. Jelenleg a 950 MHz-es példány van sweet spot pozícióban, és ez már meglehetős teljesítményt nyújt számunkra. A legtöbb játékban hasonlóan teljesít, mint egy hasonló órajelű Thunderbird, ám az ára némileg kedvezőbb. E mellé a proci mellé leginkább SDR SDRAM-os alaplapot ajánlanánk - annak ellenére, hogy az SDR memóriák ára most felment -, hisz sok upgrade-elő embernek van ebből elfekvő készlete. Az Abit KT7A-ja (KT133A szett) megfelelő befektetés, azonban csak az 1.3-as, illetve e feletti verziószámú darabokat vegyétek, mert ezek már támogatják az Athlon XP-t is szabad utat hagyva a komolyabb fejlesztés számára.

A poligonragadozó játékoktól való félelmében teljesítményorientáltabb váz összerakásán fáradozó olvasóink ezen a vonalon DDR memóriás Athlon vállalkozásba vághatják fejszéjüket. Az Athlon legyen még az ortodox Thunderbird, mégpedig 1,33 GHz-en és igen jó áron, 266 MHz-es belső rendszerbusszal, míg az alaplap alá a CHIP tippes Epox 8K7A kerülhet. Ez utóbbin a jó öreg - azóta a gyártásból kivont, de nem a minőség okán - AMD 761-es északi híd munkálkodik, meglehetősen tempós stílusban. Ebbe a méhbe már GeF3 is joggal applikálható.

Végül a fentebb érintőlegesen már említett, vakon teljesítményorientált emberek számára a jelenleg itthon kapható legjobb uniprocesszoros AMD-s desktop vázat ajánlanánk. Athlon XP 1800+ és Epox 8KHA+. Plusz hátán plusz, és valóban: egyik jobb és gyorsabb, mint a másik, az utóbbin azonban KT266A készlet dolgozik. Ez a kettős bizony már megérdemel fél giga memóriát és egy Radeon 8 és fél K-t...

	AMD alaplap		
Holmi	Abit KT7A v1.3 és felfelé	Epox 8K7A	Epox 8KHA+
Pro	Kedvező ár	Az egyik leggyorsabb DDR-es alaplap	Kihegyezett KT266A-s megoldás
Kontra	"Lassú" SDR-es memória interfész	A 761-es Northbridge-et az AMD már nem gyártja	Nem támogatja PC2700-as memóriákat
Ár	34 ezer	47 ezer	46 ezer

Mivel a fentebb ajánlott többféle procit bizony hatékonyan hűteni is kell, ezért álljon itt pár tipp arra vonatkozólag, hogy mit suvasszál rá a CPU-dra, hogy ne verje ki a veríték. Először is minden CPU esetében a hűtő felrakása előtt a processzormagra kenjünk fel egyenletesen nem túl sok, de nem is túl kevés ezüstös szilikonpasztát.

	Memória		
Holmi	128 MB noname PC133 SDRAM	256 MB márkás PC 133 / 256 MB márkás PC 2100 DDR	256 MB 800 MHZ RAMBUS / 512 MB márkás PC2100 DDR
Pro	Még egy éve is soknak számított, a legtöbb játékhoz elég	Várhatóan a jövő évre elegendő lesz	Nagyon gyors memória / Szinte mindenhez elegendő mennyiség
Kontra	Win XP-re már kevés	Elavult technológia / Minimális teljesítménynövekedés	Kihasználatlan sávszélesség és magas ár / Nincs igazán
Ár	6 ezer forint	11 ezer / 15 ezer	30 ezer / 30 ezer

A Socket 370 és 462 CPU-k esetében a komolyabb hűtést igénylőkre (Tbird 1,33 GHz és Athlon XP 1800+) a Coolink COOL 122+ jelzésű darabját ajánljuk. Akár a fenti processzorok tuningolása esetén is megállja a helyét, és az ára is a megfizethető kategóriában van. A háromhetvenesek és a Duron fejére mehet a viszonylag olcsó, objektíve halk és objektíve érdekes kinézetű Titan D5TB-je, a fordított csonka gúla formájú hűtő bizgentyű. A Socket 478 foglalatos Pentium 4-re a Coolinkes COOL 401-et ajánljuk, bár ezek a procik alapban is jól bírják a meleget: túlhevülés esetén

automatikusan viszszavesznek az órajelből.

MEMÓRIA

A memóriák terén a tavalyi HW Guide óta igen komoly változások mentek végbe; idén ugyanis már háromféle memóriaszabvány közül válogathatunk, bár a döntést már az alaplap megvásárlásakor meg kell hoznunk. Ennek megfelelően ajánlatainkat is differenciáltuk az egyes platformok alapján, továbbá idén már három kategóriát használtunk e téren is.

Ennek oka az elmúlt év másik igen komoly hatásában keresendő: a memóriaárak valami egészen elképesztő zuhanáson mentek keresztül, noha az év végén némi emelkedést is elkönyvelhettünk. Ettől függetlenül a RAM olcsóbb, mint valaha – ugyanakkor több is kell belőle, mint eddig.

Kezdjük az ajánlót az alaplapok esetében használt tematika szerint az Intel alapú rendszerekkel. Az olcsóbb masinákhoz a választás egyértelmű: egyszerű, de azért PC133 minősítésű memóriára lesz szükségünk, abból is 128 megára. Mondjuk, aki ennél kisebb méretű modult talál, annak ez úton is gratulálunk ;), de a viccet félretéve, ennyire kevés pénzért nem érdemes kompromisszumot kötni. Arról nem is beszélve, hogy több alkalmazás együttes futtatásával nem is olyan nehéz 128 mega memóriát kimeríteni. Aki kicsit több pénzt szánhat a gépére, annak az ajánlott mennyiség már 256 MB, és érdemes minőségibb memóriát keresnie; az ajánlott gyártók a Micron, az Infineon és a Shuttle; de igazából minden nem-noname gyártmány megbízhatónak tekinthető. A jövőre gondolva javasolt egyetlen modult venni, egyrészt, mert így könnyebben lehet bővíteni a későbbiekben, másrészt pedig így használhatjuk a legkedvezőbb BIOS memóriasebesség-beállításokat.

DIGITÁLIS FELTÁMADÁS II.

Azt is szeretném még megjegyezni, hogy a PC133 SDRAM mára gyakorlatilag elavult technológiának számít, és a következő processzorcserekor jó eséllyel a RAM-tól is meg kell majd válnunk. A csúcskategóriás Intel masinában tekerő P4-es mellé pedig, ahogy már olvashattátok, bizony Direct Rambus RAM dukál (egyelőre, vagyis az i845DDR érkezéséig). A 800MHz-es busz által biztosított 3,2 GB/sec sávszélesség valóban lenyűgözően hangzik, azonban a gyakorlatban nem sok hasznát láthatjuk, ráadásul relatíve drága mulatság is. Igaz, tavaly ilyenkor feleennyi SDRAM került ennyibe, de hát az árakat mindig az aktuális viszonyok között kell megítélnünk. Fontos még, hogy a kétcsatornás memóriainterfész miatt itt mindenképpen két egyforma méretű modult kell vásárolnunk, így az ajánlat kettő darab 128 megás Samsung RDRAM.

Az AMD-s rendszerek esetében is az SDRAM szerepel a költséghatékony kategóriában, és a mennyiségi ajánlás is megegyezik a korábbival, így rögtön lépjünk tovább a középszintre. A DDR SDRAM ára mostanra kis híján egy szintre süllyedt az SDR-es modulokéval; ebben alighanem az is szerepet játszik, hogy az elméletileg kétszeres adatátviteli sebességből alig 10%-os növekedés realizálódik. A 256 MB-os kapacitás megegyezik az Inteles rendszerekhez ajánlottal, és ezúttal is érdemes márkás modult venni (méghozzá Samsungot); viszont a csúcskategóriás gépbe nyugodtan mehet kapásból két darab. Ártani nem árthat, jól mutat bootoláskor ;), és időről időre akadhat azért olyan alkalmazás, amelyik képes kihasználni.

WINCHESTER

A háttértárak továbbra is kiemelt szerephez jutnak számítógépünkben; a játékok és a demók egyre nagyobb méretekben érkeznek, és az elmúlt évben a DivX tömörítés jóvoltából a PC-s mozizás is igen népszerű lett. Szerencsére a GB-ok is egyre olcsóbbak, és az alaplapok teljes mellszélességgel támogatják az ATA100-as szabványt (bár ez nem érződik annyira az adatátviteli sebességeken). A gyártók terén a piac kissé leszűkült, a Quantum/Maxtor, az IBM, a Seagate és a Western Digital mind veteránnak számít a szakmában. Ennek megfelelően minőségbeli eltérésekre se nagyon kell számítani az IDE meghajtók között, bár fontos megjegyeznünk, hogy ez sajna inkább azt jelenti, hogy bármelyik gyártmányú winchesterrel előfordulhatnak hibák. Így a legfontosabb véleményünk szerint az, hogy a drive-ot 3 éves garanciával vásároljuk meg – ehhez egyébként célszerű olyan üzletet választani, amelyik nem szűnik meg ez alatt az idő alatt... Aki csak egyszer is megjárta már valamiféle garanciális hibával, az bizonyára egyetért velünk abban, hogy a pár ezer forinttal alacsonyabb árért nem érdemes kockáztatni.

Az olcsó kategóriában a vásárló számára egyértelműen a legkedvezőbb forint/kapacitás mutató a legfontosabb; így ajánlatunk az 5400-as fordulatszámú Seagate meghajtó. Ennek sebességétől aligha fogunk a falnak menni, viszont a 40 GB-nyi hely megéri az árát. Itt kell felidéznünk azt a régi, de örökérvényű mondást, hogy nincs elég nagy winchester – az a negyven giga csak elsőre tűnik soknak, de szinte garantáltan meg fog telni pár hónap alatt.

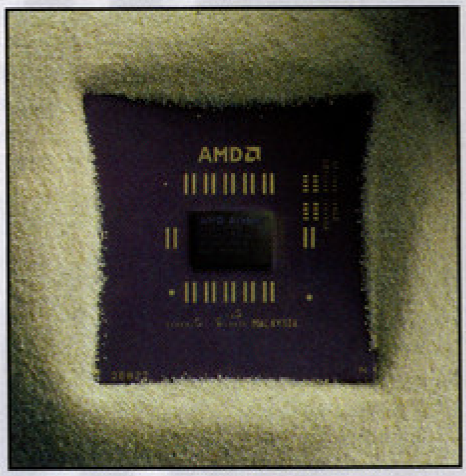
A középső szinten már a sebesség is fontos tényező, hiszen senkinek sincs kedve a "loading" feliratok hosszas tanulmányozásához. A szerkesztőségben a legtöbb hardverteszt során IBM winchestereket használunk, így választásunk itt a Deskstar sorozat 40 gigás, 7200 rpm-es modellje. A magasabb fordulatszám miatt ne várjunk viszont néma csendben működő drive-ot, és a komolyabb hőtermelés is fontos lehet. Tuningolt gépekben nem árthat tehát pár plusz ventillátor beszerelése.

Ha pedig a pénz nem számít, akkor a jelenleg megvehető legnagyobb kapacitású, 80 gigás winchesterek között érdemes nézelődni. Felmerülhet esetleg az SCSI meghajtó vásárlásának gondolata is, hiszen abban az esetben valamivel magasabb adatátviteli sebességre és alacsonyabb processzorhasználatra számíthatunk. Csakhogy ezek a drive-ok továbbra is igen drágák, és játékokhoz, valamint csak egyetlen SCSI eszköz használatakor véleményünk szerint nem térül meg a plusz ráfordítás.

	Winchester		
Holmi	Seagate U6 40 GB ATA100 5400 RPM	IBM 40 GB ATA100 7200 RPM	Maxtor 80 GB ATA100 7200 RPM
Pro	40 giga hely igen kedvező áron	Gyors, kellemes kapacitású	Végtelennek tűnő kapacitás, megbízhatóság
Kontra	Az alacsony fordulatszám miatt hosszabb töltési idők	A magas fordulatszám miatt zajos és sok hőt termel	Magas ár, SCSI-hez képest nagy CPU-használat
Ár	32 ezer	40 ezer	70 ezer

VIDEOKÁRTYA

Talán a legkomolyabb változásokon a videokártyák piaca ment keresztül tavaly november óta. Kezdésnek a 3dfx eltűnését említhetnénk, ennek jó néhány komoly mellékhatása is volt. Az első, hogy a Voodoo kártyák drivertámogatása gyakorlatilag megszűnt; a különféle nem hivatalos meghajtóktól inkább eltanácsolnánk mindenkit. Ugyanez a helyzet a Voodoo kártyák vásárlásával is, bizony még használtan sem érdemes beszerezni őket, ha valaki a ma megjelenő játékokkal is szeretne játszani. A 3dfx kapitulációjának második következményeként a piac gyakorlatilag két szereplőre korlátozódott; a Matrox és a Bitboys az idén sem prezentálta legendák övezte kártyáikat, a PowerVR-féle Kyro II-nek pedig a gyakorlatban nagyobb volt a füstje, mint a lángja.



Aki tehát videokártya vásárlásán gondolkodik, annak az első lehetséges választása valamilyen NVIDIA termék, és a cég bizony kitett magáért. Gyakorlatilag nincs olyan piaci szegmens, ahol ne lennének jelen – azaz bármennyi pénze is van valakinek, egészen biztosan talál pont annyiba kerülő NV kártyát :). Az ATi pedig, mint fő konkurens, nagy örömünkre méltónak bizonyult erre a szerepre, és noha visszafogottabb ütemben, de folyamatosan adagolta a versenyképes Radeon változatokat. Az olcsó gépekre azonban az idén a teljes és megdönthetetlen NVIDIA-uralom a jellemző. Ennek ellenére alapos dicséretben kell részesítenünk a céget, ugyanis a 2001-es HW Guide legkisebb ajánlott videokártyáit is Geforce2-nek hívják. Ez azt jelenti, hogy manapság gyakorlatilag nem érdemes HW T&L nélküli kártyát venni, és ennek következményeit remélhetőleg érezni is fogjuk a jövő év során. A GF-ek terjedésének köszönhetően ugyanis a fejlesztők végre nyugodtan tekinthetik alapkövetelménynek ezt a képességet.

Visszatérve az ajánlatunkra, a GF2 MX változata szerepel az első kategóriában. Noha csak SDRAM-ot használ, és csak 2 renderelő futószalagot tartalmaz, azért igen korrekt teljesítményre képes a kisebb felbontásokban. 1024*768-ban és a felett viszont már kifogy a szuszból, de ezen kívül igen nehéz bármi más rosszat mondani róla. Gyártókból a választék szinte korlátlan, mindenesetre ezen a szinten a nagy nevek (ASUS, Creative, MSI, Elsa, Visiontek, Leadtek) még nem igazán jeleskednek, az áraik túlságosan magasnak mondhatók. A nevesebb noname gyártók (pl. Innovision, Cardexpert) frontján érdemes tehát nézelődni, de meg kell említenünk a PC Guru tesztlaborjában jól teljesítő Manlit is, mint a legolcsóbb megoldást :). A 32 MB memória kötelezőnek számít, és javasolt a teljes értékű, MX400 jelzésű változatok előnyben részesítése.

A középkategóriában az NVIDIA év végi új sorozatának legkisebb tagját ajánljuk figyelmetekbe, a GF2 Titanium különféle változatait. Az egyes gyártók igen változatos árakon és kiépítésben kínálják kártyáikat, így nem könnyű a választás. Első lépésben a memória méretét határozzuk meg: a 2002-es évre bizony 64 MB az ajánlás. Ezek a kártyák ugyanis rendszerint nagyon gyorsak az 1024-es és 1280-as truecolor felbontásokhoz, és itt már a

	Videokártya		
Holmi	Innovision GeForce2 MX400 32MB / Manli GF2 MX 32MB	Innovision GeForce2 Ti 200 64MB / ATi Radeon 32MB	ATi Radeon 8500 / GeForce 3 Ti 200
Pro	Hardveres T&L, nagyon kedvező ár / Jó fajta noname kártya	Gyors, sok memória, jó tuninglehetőségek / Jó képminőség, nem NVIDIA :)	Remek képminőség és verhetetlen feature lista / A jelenlegi legjobb vétel
Kontra	1024-es felbontásra már nem igazán alkalmas	Nincs DX8-támogatás / 2002-re a 32 MB RAM kevés lehet	Még mindig nem tökéletes driverek / A többség számára még mindig drága
Ár	19-20 ezer / 16 ezer	37 ezer / 32 ezer	112 ezer / 75 ezer

DIGITÁLIS FELTÁMADÁS II.

framebuffer számottevő memóriát igényel – a textúrák rovására. Jó példa a Max Payne, amelyben a maximális részletességhez bizony nem elég már 32 mega, de szerencsére a mai DDR SDRAM árak mellett nem akkora érvágás valamelyik jobban felszerelt kártya. A következő feladatunk a gyártó kiválasztása lesz, és itt a memóriák típusa, azon belül is az elérhető maximális sebesség a döntő tényező. A Ti után következő szám e kártyák esetében általában a maximálisan elérhető garantált órajelet határozza meg, így érdemes GF2 Ti 500-ast keresni. Jó példa erre az Innovision Inno3D-je, de gyakorlatilag bármelyik ilyen kártya jó. Az árakban apróbb többletkiadást jelent, ha valaki TV-kimenetet is szeretne – de ebben a kategóriában ne várjuk pl. a Radeon All-In-Wonder szolgáltatásait. Valamivel kedvezőtlenebb a kép az NVIDIA iránt ellenszenvet érzők számára, hiszen Radeon chipes kártyát leginkább csak az ATi-tól vehetnek, így az árak picit magasabbak. Ráadásul szinte csak 32 megás változatokat lehet kapni, ami idővel kevésnek bizonyulhat; cserébe a tucat GF-ekhez érezhetően jobb képminőség jár, na meg a szép driverpanelek :).

A csúcskategóriában már kissé változnak a viszonyok, itt már az új generációs, DX8-at támogató kártyák versengenek a vásárlókért. A legutóbbi és a mostani PC Gurukban pont ezekről a kártyákról olvashattok igen kimerítő teszteket – ez bizonyára csak valami véletlen lehet :). Ennek megfelelően a véleményünket is ismerhetitek már: a pénzért megvehető legjobb cuccos szerintünk az ATi Radeon 8500. Egyszerűen túl sok érv szól mellette; a versenyképes 3D teljesítmény, a rengeteg feature és szolgáltatás ellenpontozásaként azonban meg kell említenünk a továbbra sem tökéletes drivereket. Az FSAA bekapcsolása egyelőre indokolatlanul magas teljesítménycsökkenéssel jár, és kisebb kompatibilitási gondok is akadnak (pl. a Wolfensteinben hiába kapcsolgattuk a Truform támogatást). Ennek ellenére a kártya remek hardver, és az eddigiek alapján az ATi méltó a bizalmunkra – szinte biztosra vehető, hogy pár hónapon belül kijavítják a megmaradt hibákat, és tovább fokozzák a teljesítményt. Ráadásnak jelenleg ez a leginkább jövőbiztos kártya is; John Carmack előzetes becslései szerint alighanem jobban teljesít majd a Doom3 alatt, mint egy GF3 :). A horribilis árú GF3 Ti 500 egyelőre nem fenyegetheti a Radeon eladásait; azonban az NVIDIA rendelkezik egy ásszal is, méghozzá a GeForce 3 Ti 200-zal. A HW Guide megírásakor kezdenek megérkezni az országba az első szállítmányok ezekből a kártyákból, és az árak egyelőre ennek megfelelően még nem stabilizálódtak. Ettől függetlenül becslésünk szerint legtöbb olvasónk számára egyelőre túlságosan drága mulatság lesz az "olcsó" DX8-as kártya, ezért is került a csúcskategóriába. Pár hónapon belül azonban alighanem a nevesebb noname gyártók is rámarnak majd a chipekre, és így a GF3egyre többek számára elérhető közelségbe kerülhet. Fontos tudnotok, hogy a rengeteg technológiai újítás miatt ezek a chipek lényegesen hatékonyabban használják ki a rendelkezésükre álló memóriasebességet, így egy azonos memóriával szerelt GF2 Ti kártyát alaposan lealáznak – azaz csak a chip árkülönbségét kell majd kifizetni. Amikor ez megvalósul, akkor már csak egy esetleg időközben megjelenő, "olcsó" Radeon2-es kártya állhat a vásárlás útjába...

HANGKÁRTYA

Az előző évtől eltérően, amikor is az új audiochipek és hangkártyák valóságos dömpingjének lehettünk tanúi, a 2001. esztendő mindössze néhány friss megoldással szolgált. Azonban a kvantitatív téren végbement csökkenés ezúttal érdekes módon a kvalitatív mutatók emelkedésével járt együtt, ti. az év során megjelent három jelentősebb lapkáról és a rájuk épülő hangkártyákról tényleg szinte csak szuperlatívuszokban lehet nyilatkozni. A sort a Philips új fejlesztésű ThunderBird Avanger chipjét használó "Edge" sorozat (Acoustic, Rythmic, Seismic) nyitotta meg, amelyről lapunkban is olvashattatok. A sorozaton belül az egyes típusok (természetesen az áron kívül) elsősorban a csatlakozók típusában (analóg/digitális) és a támogatott hangszóró-konfigurációkban (4.1, 5.1) különböznek egymástól. Részünkről főleg a jelenlegi csúcsmodellnek számító Acoustic Edge-re szeretnénk felhívni a figyelmet: ez nemcsak a házimozihoz már-már elengedhetetlen Dolby Digital dekódolásra képes, hanem a muzsikát és a játékok hanghatásait is úgy szólaltatja meg a térben, ahogy az a nagykönyvben meg van írva – hála az általa alkalmazott Qsound technológiának. Megjegyzendő, hogy a 3D pozícionált audio terén ugyanezt az eljárást alkalmazzák a Forte Media lapkái (ld. pl. Abit hangkártyák) is, sajnos azonban korántsem ekkora hatékonysággal.

Az év legnagyobb jelentőségű megjelenése azonban mégsem a Philips nevéhez fűződik, hanem –mondhatni szokás szerint- a Creative-hoz, amelynek új Audigy chipje és hangkártyái ezúttal is állva hagyták a konkurenciát. Habár az Audigy hangminőségét és szolgáltatásait tekintve egyértelműen nem jobb vagy rosszabb, mint Philipses versenytársai, egy területen mégis nagyon megveri azokat. Ez pedig nem más, mint a CPU-használat: a Creative lapkája működéséhez megelégszik a processzor erőforrásainak 2-4 százalékával, míg ez az érték az Acoustic Edge esetén ("hála" a gyengén optimalizált drivereknek) akár 30-40 (!) százalékra is felmehet értékes teljesítményt rabolva az alkalmazásoktól.

Végül a sort az ESS új lapkája, a Canyon2 zárja, amelyről azonban az impresszív technikai specifikációkon túl szinte még semmi biztosat nem lehet tudni. Ez jórészt annak köszönhető, hogy az ESS előző generációs chipjének kritikán aluli támogatottsága mára sikeresen elijesztette a hangkártya-gyártók többségét, így néhány ismeretlen tajvani OEM-en kívül senki sem "mozdult rá" a lehetőségre.

	Hangkártya		
Holmi	Guillemot Maxi Sound Fortissimo II	Creative SoundBlaster Audigy/Philips Acoustic Edge	Creative SoundBlaster Platinum/Hercules Game Theater XP
Pro	Széleskörű API támogatás, alacsony CPU terheltség	Dolby Digital, Advanced EAX, alkalmazások és gyártói támogatás / QSound, alkalmazások, az egyik legjobb többcsatornás hangzás	Dolby Digital, Advanced EAX, alkalmazások és gyártói támogatás, Audigy Drive, távirányító / Crystal 4630 DSP, alkalmazások, külső doboz a csatlakozóknak
Kontra	Nincs	Nincs / Nagy CPU-terhelés	Nincs / Kisebb hiányosságok a Dolby Digital terén
Ár	10 ezer	22 - 32 ezer / 40 ezer	62 ezer / 43 ezer

A tényleges ajánlásokra rátérve: belépő szintű hangkártyának elsősorban a Guillemot valamelyik alapmodelljét (Muse vagy MaxiSound Fortissimo I-II) javasoljuk, ti. ezek nemcsak szinte bármelyik 3D audio API-val (A3D, EAX DirectSound3D) megbirkóznak, hanem ráadásul digitális kimenettel is rendelkeznek – mindezt rendkívül baráti, jócskán 10K alatti áron. Lényegében ugyanezt mondhatjuk el a SoundBlaster Live 5.1 kártyákról is, amelyeket a Creative az Audigy megjelenése után immár a low-endbe pozícionál. Gondoljátok csak el: a tavalyi év egyik legerőteljesebb audio chipje, mint belépő szintű megoldás – már lehet is készíteni az ezreseket, amelyekből most már tizet sem kell leszurkolnunk ezért a még mindig igazán nagyszerű (CMSS, Dolby Digital, EAX stb.) termékért!

Talán leginkább a middle-end a piacnak az a szegmense, amely kifejezetten a "power user/professional gamer" kategória tagjait (ugyebár a Guru olvasói is jórészt ezek közül kerülnek ki)

DIGITÁLIS FELTÁMADÁS II.

célozza meg. Ennek megfelelően a gyártók között is itt alakult ki a legnagyobb verseny, melynek ez évi győztese – hacsak célfotó alapján is - a 15-30K közötti árban (OEM vagy dobozos) kapható Creative Audigy. Mellette jó szívvel ajánlható még (a fent említett Philips hangkártyákon túl) a brutális teljesítményű Crystal (Cirrus Logic) 4624/4630 DSP-kre épülő Videologic SonicFury, vagy ikertestvére, a Turtle Beach Santa Cruz (mindkettő 20-30K között).

A high-endben sokáig fej-fej melletti küzdelem látszott körvonalazódni a Hercules Game Theater és a SoundBlaster Live 5.1 Platinum között, hogy aztán az ez utóbbit felváltó Audigy Platinum és Platinum EX egyértelműen a Creative javára billentse a mérleget. Ezek a hangkártyák a hozzájuk tartozó, minden lehetséges csatlakozót tartalmazó 5.25"-ös beépítőpanelekkel, a kapcsolódó professzionális szoftverekkel és a tudásukhoz képest viszonylag mérsékelt (kb. 50K) árukkal már a hivatásos számítógépes zenészeknek is megfelelő megoldást jelenthetnek.

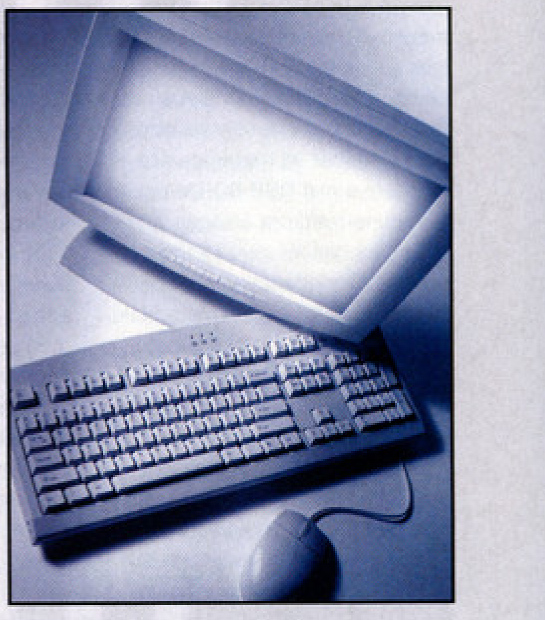
HANGSZÓRÓ

A felhasználók nagy-nagy szerencséjére a Klipsch gyártmányainak feltűnése a multimédiás hangszórók piacán újra mozgásba hozta az Altec Lansing és a Cambridge SoundWorks (Creative) között egy időre már-már megmerevedni látszó frontvonalakat. A világ első THX minősítéssel büszkélkedő aktív hangszórórendszer, a 4.1-es kiszerelésű Klipsch Promedia v.2-400 tavaly egész egyszerűen porig alázta a konkurenciát valószínűleg nem kis fejfájást okozva a fenti két cég fejlesztőmérnökeinek. A váratlanul jött verseny hál' istennek kreativitásuk maximális kihasználására sarkalta eme úriembereket, így a 2001. esztendőben olyan nagyszerű megoldások születésének lehettünk tanúi, mint a Cambridge SoundWorks Inspire és MegaWorks sorozata, vagy az Altec Lansing ACS56 és ATP5.

A hangkártyákhoz hasonlóan ezúttal is a low-end felől indulva: a 10K alatti, vagy azt alig meghaladó vásárlásban gondolkodók számára nagyon jó választásnak bizonyulhat az Altec Lansing, a Cambridge SoundWorks, a Jazz, a Philips vagy a MidiLand valamelyik 2.1-es rendszere. Ebben a piaci szegmensben leginkább ez utóbbi gyártót emelnénk ki, ti. a MidiLand hangszórók elméletileg ugyanarról a gyártósorról kerülnek le, mint az Altec Lansing termékei, ám ár/teljesítmény arányuk összehasonlíthatatlanul kedvezőbb.

A middle-endben a megszokott tülekedés fogad minket: a különböző 2.1-es, 4.1-es és 5.1-es rendszerek hihetetlen mennyiségben sorjáznak. Az Altec Lansing gyártmányai közül tippünket ezúttal a fentebb már említett két új, 4.1-es kiszerelésű modell érdemelte ki. A hangminőségük nagyjából azonos, az ATP5 azonban jóval drágább (35K vs. 25K) – köszönhetően az igencsak jó sikerült (ám sajnos súlyos ezresekben is realizálódó) designnak.

A Cambridge SoundWorks hangszórórendszerei között a DTT2200 és 2500 biztosan tartja pozícióját. Előbbi továbbra is az egyik legolcsóbb (kb. 25K) minőségi 5.1-es megoldás, nagyszerű társa a szintén komoly árcsökkenésen átment SoundBlaster Live 5.1-nek. Nagyobbik testvére, a DTT2500 egy addicionális Dolby Digital dekóderládát is tartalmaz meglehetős többletköltségért ugyan, ám összességében még mindig nagyon kedvező áron (kb. 55K). Az időközben megjelent DTT3500 igazából semmi újdonságot nem tartalmaz – akkor inkább már az új Inspire sorozat, amely méltó párja a szintén nem igazán matuzsálemkorú Audigy hangkártyáknak. A Creative-tól megszokott módon hardveres dekóderrel nélküli (5300), ill. azzal ellátott (5700) modell egyaránt kapható – megjegyzendő, hogy ez utóbbi már DTS kompatibilitással is bír. Végezetül feltétlenül említést érdemel a sokak által a Klipsch Promedia v.2-400 trónfosztójának kikiáltott vadonatúj Logitech Z-560 is. Ez a 4.1-es, THX minősítésű, 400 (!) Wattos összteljesítményű rendszer a svájci gyártó előző próbálkozásitól (ld. a dicstelen sorsú Xtrusio sorozatot) eltérően állítólag a legmagasabb minőséget képviseli, ráadásul az ára is a még éppen elviselhető kategóriába (kb. 200 dollár, hazai ára egyelőre ismeretlen) esik.



A tavalyi évtől eltérően ezúttal a Klipsch valamennyi modelljét (2.1, 4.1 és 5.1) a high-endbe pozícionáltuk: erre elsősorban az szolgáltatott alapot, hogy már a "legkisebb", 2.1-es kiszerelésű rendszer ára (kb. 60K) is felülmúlja a külső dekóderládával is ellátott, 5.1-es DTT2500-asét. Persze ezért az árért igazi minőséget kapunk, hiszen a Klipsch hangszórói ez ideig nem igazán találtak legyőzőre - véleményünk szerint, hacsak csekély mértékben is, de a VideoLogic megoldásait (CrossFire és DigiTheatre) is felülmúlják. De csak mostanáig, ti. nemrég érkezett a hír a Cambridge SoundWorks legújabb fejlesztéséről, az 5.1-es MegaWorksről (kb. 300 dollár, hazai ára egyelőre ismeretlen), amelytől az előzetes hírek szerint még a Promediának is komoly félnivalója lehet. Addig is azonban, míg a MegaWorks megérkezik, minden audiofil felhasználó bátran invesztálhat a 4.1-es (kb. 90K) és 5.1-es (kb. 120K) Klipsch rendszerekbe – ígérjük, egészen biztosan nem bánja meg.

CD/DVD, CD-R(W)

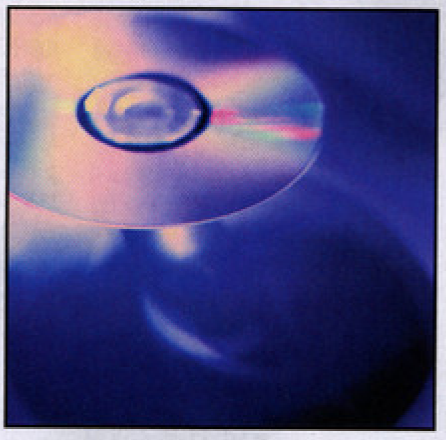
Ma már nyugodt szívvel kijelenthetjük, hogy egy modern PC nélkülözhetetlen tartozéka a CD-ROM olvasó, és bizony nem járunk messze az igazságtól akkor sem, ha ugyanez a kitétel egy DVD-ROM, vagy CD-RW egység kapcsán jut az eszünkbe. A CD-t már sokszor temették-temettük, ennek ellenére köszöni szépen, jól van, és – bátran leírhatjuk – virágkorát éli. Soha nem volt még ilyen olcsó és könnyen elérhető az otthoni használatra szánt CD-RW technológia, akár az eszközök, akár az üres média árát vizsgáljuk. Mivel karácsonykor sok családban egy-egy PC-s alkatrész, kisebb-nagyobb bővítés lehet a fiatalabb generációs családtagok ajándéka, értelemszerű és hasznos választás lehet egy a meglévőnél gyorsabb CD-ROM meghajtó, vagy esetleg egy CD-újraíró egység. Szintén szép ajándék lehet egy DVD-ROM olvasó, különösen akkor, ha a megajándékozott kedvenc filmjét is mellé csomagoljuk DVD-Video lemezen. De ne szaladjunk annyira előre, maradjunk először a CD-ROM olvasóknál. Az olcsó kategóriában nagy favorit az LG. Ez nem véletlen, hiszen ár/teljesítmény arányban magasan veri a hasonló árú, márkátlan, távol-keleti dzsunka termékeket, de sajnos kifoghatunk belőle rossz szériát is. Szerencsére lemeztörésre nem hajlamos, mostanában – sajnos - már ez is nagy érdemnek számít az 50x-es sebességű, olcsóbb CD-ROM meghajtók esetén. Közkedvelt márka a Sony és az Asus, utóbbival kapcsolatban olyan ellentétes kirohanásokat olvashatunk az interneten, hogy magunk sem értjük, mitől népszerű ennyire – ugyanis állítólag szépen keresik a boltokban. Gyanítjuk, hogy az Asus esetében is szerencse kérdése, hogy milyen sorozatból fogunk ki egy példányt, de míg ezt egy olcsó terméknek hajlamos vagyok elnézni az ára miatt, az Asus esetében ezt nem teszszük – amúgy meg abszolút cikinek tartjuk, hogy egy általában jó minőséget prezentáló hardvercég miért égeti magát kétes megbízhatóságú terméksorozatokkal.

	Hangfal		
Holmi	MidiLand MLI-450 / Cambridge SoundWorks FPS1000	Altec Lansing ATP5 / Logitech Z-560	Klipsh ProMedia 5.1 / VideoLogic DigiTheatre DTS
Pro	Kedvező ár/teljesítmény arány / 4.1	Kiváló hangzás, egyedi design / THX minősítés, 400 Watt összteljesítmény	THX minősítés, a kategória jelenlegi legjobbja / Dolby Digital és DTS, még mindig meggyőző teljesítmény
Kontra	Van jobb, igaz, drágábban:)	"Csak" 4.1, nincs Dolby Digital dekóder	Nincs Dolby Digital dekóder / Viszonylag magas ár
Ár	12 ezer / 15 ezer	46 ezer / 75 ezer	155 ezer / 187 ezer

	CD-RW újraíró		
Holmi	LG (Goldstar) GCE-8160B 16x/10x/40x	Teac CD-W516E 16x/10x/40x	Plextor PX-W2410TA 24x/10x/40x
Pro	Nagyon jó ár/teljesítmény arányú, olcsó író!	Mindent tud, amit a "nagyok", jó az ára	A legnagyobb tudású író, minőségileg is a legjobb
Kontra	Minőségileg kicsit gyengébb lemezeket ír, főleg audióra nem ajánlatos	Olvasásra nem mindig a legjobb, ilyenkor érzékeny a lemezekre	Drága (mint általában az új Plextorok)
Ár	26 ezer	36 ezer	52 ezer

DIGITÁLIS FELTÁMADÁS II.

Nagyon fontos, hogy megvásárlandó CD-ROM olvasót ne elsősorban a dobozán, vagy a típusszámában megjelölt sebességérték alapján válasszuk ki. Az 52x-esnek titulált meghajtó ugyanis nem feltétlenül jobb, gyorsabb, vagy megbízhatóbb, mint a 48x-os. Tudni kell, hogy az átlagos PC-s felhasználásra már 16-20x-os meghajtók is bőven megfelelnek, és bizony a lemez felületének nagy részén a mai csúcstermékek sem képesek ennél sokkal gyorsabb olvasásra, csak a lemez legszélén érik el a dobozon feltüntetett végsebességet. Ráadásul sokkal nagyobb fordulatszámon dolgoznak, mint elődeik, ez kellemetlen zúgással, vibrációval jár – az utóbbi jelenség akár a gyengébb minőségű, esetleg kis anyaghibával rendelkező lemezünk szétrobbanását is előidézheti használat közben. Egy ilyen baleset általában nem csak a széttört lemez, de legtöbbször a meghajtó végleges elhalálozásával is együtt jár. Kellemetlen veszteség a másodperc törtrésze alatt. Igyekezzünk tehát lassabb meghajtót venni – teljesítményben nem valószínű, hogy elmaradnánk miatta -, hogy megkíméljük magunkat a zúgós-búgós, lemezgyilkos csodáktól. Persze nem könnyű feladat, a fellelhető árlistákon 99%-ban a 48x-os a leglassabb olvasó, amelyet megvehetünk. A fenti tények fényében különösen figyelmetekbe ajánljuk a TEAC 40x-es meghajtóját, amely jelenleg az ATAPI csatolású CD-ROM olvasók piacán egyértelműen a legjobb választás. Sajna az ára 3-4ezer forinttal magasabb, mint a nagy átlagé, de nyugodt szívvel össze lehet ereszteni bármelyik 50x-es meghajtóval egy tesztre, mind sebességben, mind minőségben a TEAC lesz az esélyesebb. Nem túl hangos (bármelyik 5x-es Asus biztosan jobban zúgna), kegyetlen jól használható Audio-CD grabbelésre is, és jól túri az elhasználtabb, karcos lemezeket. A nagyon gyors meghajtók között külön kategóriát képeznek a True-X technológiát használó 70x-esnél is gyorsabb Kenwood CD-ROM meghajtók – ezek valóban olyan gyorsak, mint azt a nevük hirdeti, de ezt speciális, többnyalábos olvasási módszerrel érik el. Sebességőrülteknek kimondottan ajánljuk, de az ára még most is borsos, és bizony a megszokottól eltérő olvasási mechanizmus némely esetben súlyos inkompatibilitásokat okozhat. Az átlagos CD-ROM olvasók ára átlagosan bruttó 9-10 ezer forint körül mozog, ami ennél olcsóbb és ráadásul ismeretlen gyártótól származik, azt valószínűleg nagyon kerülni kell. Igyekezzünk márkásabb, lassabb(!) végsebességű darabot választani, a TEAC és az LG márkákat ajánljuk nyugodt szívvel, de Asus, Sony meghajtókkal is jó vételt csinálhatunk. SCSI csatolás esetén bajban vagyunk, mert egyre kevesebb a forgalomban lévő SCSI eszköz – az otthoni gépekben az ATAPI csatolású eszközök, kevésbé költségérzékeny felhasználói körökben pedig az újabb, FireWire és USB 2.0 termékek léptek előtérbe. Bizonyára sokan meglepődnek majd (hehe), amikor az SCSI csatolású CD-ROM meghajtók közül a Plextor féle UltraPlex családot ajánljuk, mint legkellemesebb választási lehetőséget. Szerény véleményünk szerint, ha a családi kassza megengedi (tudjuk, sok-sok családban még a PC Guru havi árának összege is nagy kiadásnak számít, tehát nem érzéketlenségből írtuk), akkor új meghajtó vásárlása esetén mindenképp érdemes elgondolkodni egy DVD-ROM beszerzésén. Teljesen új konfiguráció építése-rendelése esetén mindenképpen DVD-ROM meghajtót ajánlunk a sima CD-olvasó helyett. Miért kellene DVD-ROM a CD helyett? A DVD-Video filmek kínálata már hazánkban is szépnek mondható, és jövőre az ideinél is nagyobb hullámban várható a filmek DVD-n történő kiadása, valamint egyre több multimédiás kiadvány jelenik meg 4-5 CD helyett DVD-ROM formátumban. Szerintünk jövőre a PC-s játékpiac is kicsit elmozdul majd a DVD irányába – nem sok DVD-s kiadás várható, de a folyamat elkezdődött, és megállíthatatlan. Ugyan a PC-s játékok fő adathordozója még évekig a CD marad, de véleményünk szerint ez szépen, lassan, megállíthatatlanul változni fog, egyre inkább a DVD javára. A DVD-ROM olvasók ma már tökéletesen kompatibilisek visszafelé, így a CD-n megjelenő kiadványokkal, vagy házilag írt CD-R(W) lemezeinkkel is kiválóan boldogulnak majd. A DVD-ROM meghajtók piacán egyelőre még nem indult el a CD-olvasókra jellemző sebességőrület. A leggyorsabb DVD-ROM meghajtók jelenleg 16x-os sebességgel kecsegtetnek (ez a végsebesség azonban csak optimális esetben, egy teljesen kihasznált lemez legkülső peremén érhető el), ez már majdnem másfél éve változatlan „rekordnak" számít, tehát itt nincs olyan őrült növekedés a tempóban. A DVD-ROM meghajtók sebességének megadásakor a DVD-Video lemezek lejátszásakor használandó adatátvitelt tekintjük az 1x-es sebességnek. Ez kb. nyolcszorosa a CD-ROM meghajtók esetében használt 1x-es adatátvitelnek (ott az Audio-CD lemezek normál lejátszási tempója a viszonyítási alap), és körülbelül el is mondható, hogy egy 1x-es DVD-ROM meghajtó nagyjából egy 8x-os CD-ROM meghajtónak felel meg (amikor éppen CD-lemezek olvasására használjuk). Az átszámítás azonban fizikai korlátok miatt nem érvényes egy bizonyos tempó felett, de a 16x-os DVD-ROM olvasók még így is simán megfelelnek egy 40-50x-es CD-olvasónak... Mivel a DVD-ROM meghajtónkat (hacsak nincs külön CD-olvasónk erre a célra) működési ideje jelentős részében még mindig „csak" CD-lemezek olvasására fogjuk használni, ezért sarkalatos pont a CD-lemezekkel, különösen a CD-R és CD-RW korongokkal szemben tanúsított viselkedése. Ha a DVD-ROM és DVD-Video lemezek kezelése a döntő, akkor mindenképpen a Pioneer 16x-os meghajtóit ajánljuk (tálcás, vagy „behúzós" Slot-In kiszereléssel is kaphatók, ez nem befolyásolja a teljesítményt), jelenleg ezek a leggyorsabbak a DVD-korongok kezelésében. Ha a CD lemezek olvasása számít jobban, akkor a Toshiba és Hitachi meghajtókat muszáj kiemelnünk – ezek ugyan a DVD-Video lemezeket lassabban olvassák, mint a Pioneer drive-ok, de a CD lemezek és különösen a CD-R(W) korongok kezelésében többet nyújtanak. A Pioneer csúcsmodell jelenleg a DVD-116 sorozat, ez a 115-östől abban különbözik, hogy nagyobb a belső cache-memóriája, és már támogatja az ATA66-os átviteli szabványt is. A Toshiba legújabb üdvöskéje az SD-M1612, amely olyan sebességet és minőséget mutatott fel CD-k olvasásakor (a múlt havi Guruban olvashattatok róla éppen), hogy szerintünk a legjobb vétel, ha a kompatibilitást tekintjük a legfontosabb szempontnak.



	CD-ROM olvasó		
Holmi	LG CRD-8521B 52X	Teac CD-540E 40X	Kenwood (True-X) 72x
Pro	Olcsó, az árkategóriához képest halk, nem vibrál, és nem töri a CD-ket	Gyors, megbízható, Audio grabbelésre is tökéletes	Valós 72x-es adatátvitel, akár 10 MB/sec felett
Kontra	Sajnos - ritkán - rosszabb példányokat is ki lehet fogni	Gyors átvitel esetén kicsit több CPU-t zabál, nem olcsó	Magas ár, kompatibilitási gond néhány alkalmazással
Ár	9 ezer	14 ezer	35 ezer

Mire ez a PC Guru a kezetekbe kerül, minden bizonnyal megérkeznek a boltokba az első 32x-es CD-írók. Idén még nem érdemes ezek megvásárlásán gondolkodni, hiszen az áruk februárra kb. 20%-ot esni fog. Ha mindenképpen szupergyors CD-égető vásárlásán töröd a fejed, akkor jobban jársz egy 24x-es példánnyal.

Akárcsak a CD-ROM olvasók terén, a CD-újraírók esetében is külön ki kell emelnünk az LG meghajtókat azzal a különbséggel, hogy a CD-íróik között eddig nem fedeztünk fel gyenge sorozatot. Az olcsó fogyasztói ár ellenére nagyon jó minőséget és meglepő tudást, rugalmasságot képviselnek az LG CDRW termékek. Különösen a 8x-os sebességű LG írók kaphatók jó áron, de a 12x-es LG CED-8120B és a 16x-os LG GCE-8160B számít még jó vételnek

	DVD-ROM olvasó		
Holmi	Hitachi GD-7500 12x/40x	Pioneer DVD-116 16x/40x	Toshiba SD-M1612
Pro	Nagyon halk, a szokásosnál rövidebb a hossza, így kisebb házakba is ajánlható!	DVD-olvasásra a leggyorsabb	Legjobb CD kompatibilitás, halk működés, gazdag KIT
Kontra	DVD-olvasásra nem túl gyors, egy-két lemezre érzékeny	Hangos, néhány lemezzel kattog, nem túl olcsó	Magas ár, relatíve kicsit lassabb DVD-kezelés, egyelőre nincs OEM
Ár	15 ezer	23 ezer	35 ezer

(utóbbi átlagosan mindössze csak 1-2 ezer forinttal drágább, mint a 12x-es modell, tehát különösen jó választás lehet, ráadásul már Buffer-Underrun elleni védelem is található benne). A kicsit drágább kategória egyértelmű győztese a TEAC, 16x-os írójuk szolgáltatásban és minőségben vetekszik a Plextor és a Yamaha termékekkel, így beszerzése melegen ajánlható! Meglepően olcsó a Yamaha új CDRW sorozata, amely különösen a más gyártóknál már kihalófélben lévő belső SCSI csatolás folyamatos támogatása miatt lehet érdekes. Hazánkban sajnos nem nagyon lehet Sanyo CDRW meghajtókat venni – pedig ezek szintén megjelennek SCSI változatban is. A Sanyo minőséget kicsit közvetve, ATAPI csatolással módunkban lehet kipróbálni, mert a TDK 16x-os és 24x-es meghajtója belsőleg teljesen a Sanyo modellekre épül. Újabban ezek is meglepően kedvező áron kerülnek forgalomba, és a gazdagon csomagolt TDK CyClone KIT-ek megérik az árukat. Természetesen a kategória koronázatlan királya a Plextor, de idén – a szinte a semmiből előugrott - Philips céggel kénytelen osztozni a trónon. A Plextor a 24x-es PX-W2410A, a Philips a 20x-os PCRW2010 meghajtóval tett le egy-egy olyan terméket az asztalra, amelyek áruk miatt sajnos nem a legkisebb zsebű vásárlói körnek szólnak, de mindenképpen meg kell említenünk őket fantasztikus minőségük miatt.

Karácsonyra beesnek a DVD+RW írók is, a Philips köré csoportosult világcégek által kidolgozott újraírható DVD szabvány nagy előnyökkel kecsegtet, és eddig három cég, a Philips, a HP és a Ricoh dobta piacra DVD+RW (és egyben CD-újraíró) egységét. Nem hisszük, hogy sokan tolnak a karácsonyfa alá egy ilyen negyedmillió forintos masinát, de hát ki tudja, milyen fanatikusok olvassák ezt a lapot.

BILLENTYŰZET

Sokadrangú, ám a számítógépes munkák térhódításával mégis csak jelentősnek számító konfigurációs alkatrész, amelynek talán a leglényegesebb pozitív tulajdonsága, hogy szinte alig-alig értéktelenedik, és szükségtelen félévente lecserélni. A beszerzésén már csak ezért is érdemes egy pillanatra elgondolkodni, hiszen a vásárlás pillanatától kezdve évekig hűséges társunk lehet. A tapasztalatainkból kiindulva az alsó kategóriában márkás, ám felettébb egyszerű modellt, a Logitech Internet Keyboardot ajánljuk. Normál, azaz nem tört kialakítású billentyűzetről van szó, minőségi gombokkal, strapabíró élettartammal. Két példányuk a játékgépeinken teljesít hosszú ideje sikeres szolgálatot, hasonlóan a középkategóriában megjelölt Microsoft Natural billentyűzetekhez, amelyek viszont a szerkesztőségek gépeit jellemzik. Utóbbi jellegzetesen „tört" változat, így azoknak ajánlott, akik ezt a fajta elosztást kedvelik. A billentyűzetek non plusz ultrájának egyelőre a Cordless Desktop Optical számít formabontó kivitelezéssel, sötét színnel, ráadásul itt egy egérrel kiegészített combóról van szó. Szintén alkalmas lehet bemutatókra, vagy esetleg otthon a TFT monitorunk mellé (ugye ilyennel a csapatból csak Joshua büszkélkedhet, de mivel ő hard core gamer (vagy legalább is már látott valakit, aki az:)), ezért a CDO szóba sem jöhet).

EGÉR

Eltelt egy év, de nem mondható, hogy az input eszközök egéruniverzumában a tényezők gyökeresen megváltoztak volna. Az OEM gyártóból a piac meghatározó szereplőjévé váló Logitech jó minőségű, igényesen kivitelezett termékeivel és látványos fejlesztéseivel elsöprő dominanciája ellenére is megmaradt sokunk kedvencének. Az alsó házban, az A4Tech megoldására szeretnénk felhívni a figyelmeteket, ez viszonylagos ismeretlensége ellenére a hardver laborban kiemelkedően jó vizsgázott. Kedvező áru optikai egér, görgővel (kettővel is!:)), amely játékra is kiválóan alkalmas. Alternatívaként a Pilot Wheel optikai változatát irányoztuk elő, de ha csökkenteni szeretnénk a költségeket, vagy nem érezzük az optikai letapogatás szükségességét, akkor beszerezhetjük ennek a teljesen mezei, golyós elődjét is, bár árban az eltérés mindössze ezer forintot jelent majd. A közép kategóriában régi kedvencünket a Logitech Gaming Mouse-t preferáltuk, az egyetlen baj vele, hogy kifutófélben lévő révén csak elvétve szerezhető be. Nálunk pár tesztpéldány évek óta állja a sarat, és gyakorlatilag csak a legjobbakat mondhatjuk róla. FPS-ekhez tökéletes, viszont irodai munkára vagy netezéshez a görgő hiánya miatt alkalmatlan. Végül az egerek jelenlegi trónjára két versenyzőt helyeztünk. A Logitech dupla optikás MouseManje az őszi időszak újdonsága, elmondható róla, hogy a piacon kapható legprecízebb megoldásnak számít. A játékokon felül ez már grafikai munkákhoz is nyugodt szívvel ajánlható, de természetesen mindezt az ára is jól tükrözi. Hasonlóan aranyárban mérik a házon belüli megmérettetés másik győztesét, a Cordless MouseMan Opticalt. Ez leginkább prezentációs egér, amely a MouseMan formákat optikai letapogatóval és zsinór nélküli kivitellel ötvözi. Viszont ennek köszönhetően az egér kissé nehéz, és az általa megvalósuló adatküldési sebesség sem a legtökéletesebb.

JÁTÉKVEZÉRLŐ

Ez a kategória nyerhetné a legstabilabb résztvevőknek járó díjat, hiszen tavaly óta a joystickok és kormányok piacán lényeges változások nem történtek. A belépő szintű modelleknél a Logitech kicsit finomított a versenyzőjén, így a WingMan Attack neve mellé az idén már egy kettes került. Rendületlenül jó vételnek számít a társaként választott Saitek Cyborg USB, érdemes a noname próbálkozásokkal ellentétben ezeket a minőségi termékeket favorizálni. A középső és felső kategóriát teljesen változatlanul hagytuk, igaz, hogy az akkor felettébb újdonságnak számító erővisszacsatolásos Logitech joystickok mára már ismert modelleknek számítanak. A Force 3D árképzése során meghatározott irányelvek ugyan itthon kevésbé érvényesülnek, de némi szerencsével kedvező áron hazavihető. A kormányok közül az Act Labs karakteres R400-asát kivettük a listából, hiszen a termék gyakorlatilag a hazai piacról eltűnt. Helyette a Microsoft szintén nem túl jól menedzselt, de azért itt-ott feltűnő SideWinder FFB Wheeljét ajánljuk valamivel több pénzért, mint amennyibe jelenleg a WingMan Formula Force GP került (tavaly ezt következetesen GT-nek írtuk, többen meg is kérdeztétek, hogy ugyanarról a modellről van-e szó:)).

Jó hír, hogy épp az ajánló lezárása közben megérkezet a Saitek új Force Feedbackes joya és kormánya, és mind a kettő erősen sikervárományosnak tekinthető. A komolyabb teszt hiányában ugyan az ajánlóban egyelőre nem szerepelnek, de a 2002/02-es PC Guruban mindenképp bemutatjuk őket.

MONITOR

Talán a legkevesebb változás a monitoroknál következett be az elmúlt év során. 14 colosat gyakorlatilag sehol sem lehet már kapni, de a Windows futtatásához igazából nem is alkalmas az ilyen; a 15-ös monitorok ára viszont stabilnak mondható. Az alap a Samsung kevésbé neves gyártmánya, a Samtron név alatt futó 56E-s monitor; mivel a szemünkről van szó, ezért itt nem érdemes spórolni. Ha valamiért 15 inch a maximális méret, de ragaszkodunk a minőséghez, akkor a tavalyi favorit MAG 570FD az ajánlatunk; érdekes módon az ára is szinte ugyanannyi, mint egy évvel ezelőtt.

Tavalyhoz képest egy kicsit egyenletesebben akartuk elosztani idén a monitorárakat, így a 17-eseknél a középkategóriából válo-

	Billentyűzet		
Holmi	Logitech Internet Keyboard	Microsoft Natural Keyboard	Logitech Cordless Desktop Optical
Pro	Megbízható minőség, pár funkció gomb	Mentes a sallangoktól, évekig lehet ütni-verni:)	Elit modell, extra funkció gombok, "plusz" egér
Kontra	Drágább, mint a használható noname modellek	Az új változatokon aprók a kurzor billentyűk	Furcsán variált színek, hagyományos billentyűzet-kiosztás
Ár	9 ezer	12 ezer	42 ezer

	Egér		
Holmi	A4Tech WOP-35 / Logitech Pilot Wheel Optical	Logitech WingMan Gaming Mouse	Logitech MouseMan Dual Optical / Logitech CMO
Pro	Meglepően jó minőség, két görgő / Minőség, elnyűhetetlenség	FPS-ekhez tökéletes	Kiemelkedően pontos és gyors érzékelés / Zsinór nélküli kivitelezés
Kontra	Nincs igazán, teszi a dolgát	Nincs rajta görgő, fehér hollónál is ritkább	"Extra" méret / Hard core gamereknek nem ajánlott
Ár	6 ezer / 7 ezer	12 ezer	17 ezer / 22 ezer

	Monitor		
Holmi	Samtron 56E / MAG 570FD Trinitron	LG 775 Flatron / SONY E220 FD Trinitron	Iiyama Vision Master 451 / Viewsonic P95F Trinitron
Pro	Megfelelő minőség kedvező áron / Lapos, jó minőségű képcső	Lapos képcső, jó képfrissítések / Remek képminőség, élénk színek	Kedvező ár / Kiváló képminőség
Kontra	Kis képméret / Magas ár	Sajátos konstrukciójú képcső / Képgeometriai gondok, "csíkok"	Mi jobban szeretjük a Trinitront / Van, aki viszont nem
Ár	45 ezer / 63 ezer	85 ezer / 88 ezer	165 ezer / 190 ezer

DIGITÁLIS FELTÁMADÁS II.

gattunk. Az LG 775 Flatron és a Sony E220 egyaránt lapos képcsöves monitorok; ekkora képátlónál erre szükség is van, a hordóhatás már igen kellemetlen lenne. A két konkurens technológiai megoldás közül nekünk itt a PC Guruban a Trinitron képcsövek jönnek be inkább; de ez persze személyes preferencia kérdése. Minket ugyanis nem zavar a lyukmaszkot tartó két csík, amelyet világos színű háttér előtt csakugyan észre lehet venni – bár ez nem jelenti azt, hogy mindenki így van ezzel.

	Joystick/kormány		
Holmi	Logitech WingMan Attack 2 / Saitek Cyborg 3D USB	Logitech WingMan Force 3D / Logitech WingMan Strike Force 3D	Microsoft FFB Wheel / Logitech WingMan Formula Force GP
Pro	Két minőségi joystick	FFB kevés pénzért / Extra görgő	Minőségi kivitelezés, kiváló szoftvertámogatás
Kontra	Kevés funkció gomb	Közepes teljesítményű motor / Nincs igazán	Az elődhöz képest semmi lényeges újítás / Kissé plasztik design
Ár	14 ezer / 14 ezer	25 ezer / 31 ezer	36 ezer / 31 ezer

A 19-es monitorok esetében az LG helyett inkább az Iiyama Vision Master 451-esét részesítenénk előnyben idén is; az ára is maradt a régi. A komolyabb pénztárcák tulajdonosainak viszont a Viewsonic egy 2001-es modelljét, a P95F-et ajánlanánk; ez is Trinitron képcsöves monitor, kellemes, 117 KHz-s sávszélességgel, amely nagyon barátságos képfrissítéseket tesz lehetővé (pl. 1280-as felbontásban 100 Hz-et). Az ára egy hangyányit jobb, mint a hasonló képességekkel rendelkező Sony G420-é, és azért a Viewsonic név legalább olyan jól cseng, ha nem jobban. Az LCD monitorok egyelőre még mindig nem süllyedtek a megfizethető árkategóriába, bár aki megengedheti magának, az nézzen körbe ezen a piacon is – a választék már igen nagy, de szerintünk egyelőre még nem éri meg; reméljük, jövőre a helyzet változik.

Végül, mivel a monitor is tartósabb része lesz számítógépünknek, ezúttal is hangsúlyozni szeretnénk a 3 éves garancia fontosságát; ráadásul most szinte biztosan több pénzről is lesz szó, mint a winchester esetében.

MOBILTELEFON

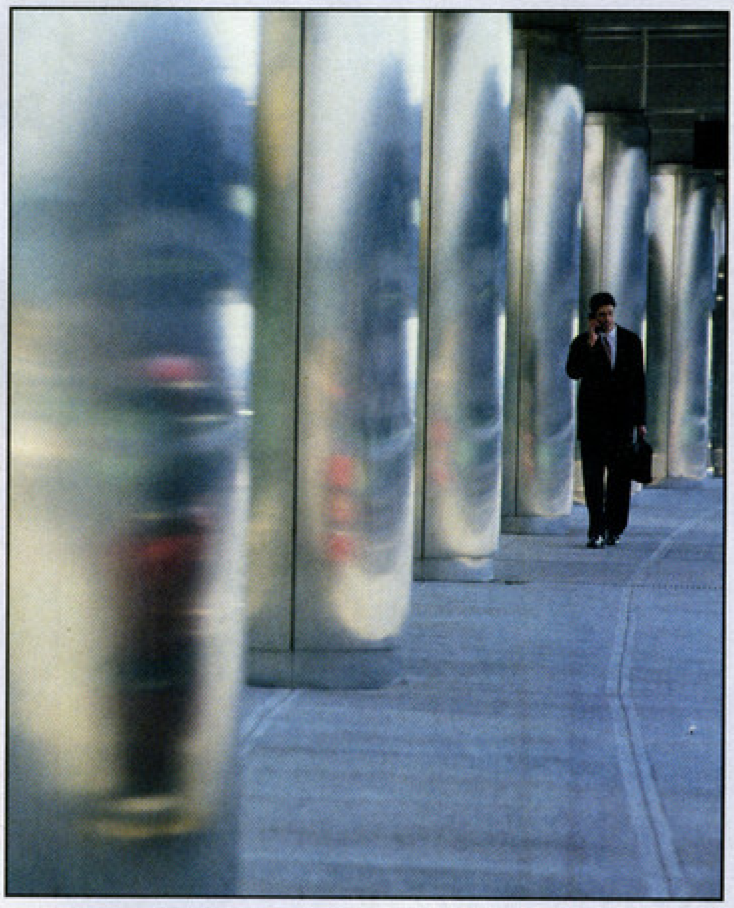
Pontos statisztikákkal nem rendelkezünk arra nézve, hogy az ismertebb készülékgyártók az elmúlt évben milyen számban jelentették meg az újabbnál-újabb modelljeiket, de nekünk a mobilrovat kapcsán úgy tűnt, hogy a fokozott tempó a mobilüzletágban is érvényesedni látszik. A felszín mögött multinacionális cégek karoltak egymásba, a piacra kerülő készülékeikben pedig lényeges áttöréseknek nevezhető technológiai szabványokat vezettek be. Amennyiben mindehhez hozzávesszük, hogy a mobilhálózatok lassan, de remélhetőleg feltartóztathatatlanul a harmadik generációs fázisuk kiteljesedése felé haladnak, akkor megállapíthatjuk, hogy az iparág mögött felettébb mozgalmas időszak áll. Az év folyamán igyekeztünk a változásokról rendszeresen beszámolni, ezért egy pillanatig sem lehetett kétséges, hogy a számítógépes fókuszt ezzel a szívünknek oly kedves témával az idén is kibővítjük.

A belépő szintű modellek esetében a teljesen alsó kategóriától ezúttal eltekintettünk, hiszen itt a mezőnyt továbbra is a tavalyi „favoritunk", a Motorola T180 vezeti. Ennek vetélytársai között említhető az Ericsson A2628s, vagy a Siemens A40, ezek feltölthető kártyás és többnyire SIM záras változatban olyan 12-13 ezer Forintért szerezhetők be. Kétségtelen, hogy mind a három készülék tökéletesen alkalmas a beszélgetések lebonyolítására, ám ezen felül semmilyen lényeges, egyedi tulajdonsággal nem rendelkeznek, és súlyban, továbbá kompakt méretben sem versenyképesek. Dupla áron viszont már elérhető a piac két meghatározó szereplőjének középkategóriás modellje, a Nokia 3310 és az Ericsson T20. Utóbbi jellegzetesen tömzsi kialakításával és kékes háttérvilágítással hódít, míg a finnek „néptelefonja" a 3310-es gyakorlatilag hibátlan mobil a fiatalabb korosztály igényeinek kielégítésére. A T20-as már tartalmazza a mobil internet lehetőségét (beépített WAP böngésző), amely a Nokia modellje kapcsán csak a 3330-as készülékben vált elérhetővé. Ezzel a lépéssel, na és persze a forintok feljebb tornászásával a középmezőny tovább szélesedik. Az egy éve még üzleti kategóriában taroló Nokia 6210-es ma már, ugyan előfizetéses változatban, de 49 ezer Forintért hazavihető. Az újdonságok között a Siemens S45-öse még említésre méltó, de egyelőre ezt is csak hosszú távú szerződéskötés fejében vehetjük birtokba. Éppen ezért esett a választásunk a Sony J6-os készülékére, amely - a 6210-eshez hasonlóan - mára már jelentős áresést könyvelhetett el, de szerencsére ehhez már prepaid változatban is hozzájuthatunk. További előnye, hogy meglehetősen ritka, azaz ha valaki megfelelő módon akar különcködni, akkor mindenképpen jó választás lehet.

A felső kategóriában el kellett döntenünk, hogy milyen különleges tulajdonságokat értékelünk, hiszen itt a fejlett technológiai implementációk és az egyedi formatervezések az egyértelmű döntésekhez már nem szolgáltattak kellő alapot. Az erős középmezőnyből toronymagasan emelkedik ki a Nokia új kommunikátora, amelynek az árszabása során a Földtől mintha kissé eltávolodtak volna:). Míg az alsó és a középkategóriában a szolgáltatók pre-paid csomagjainak árait vettük alapul, addig a felsőházban természetesen erről le kellett mondanunk. Itt a készülékek 90 százaléka kizárólag csak előfizetéses feltételekkel vásárolható meg. Némi gondolkozást követően a rádió (Nokia 8310) és az MP3 (Siemens SL45) rovására befutóként a színes kijelzőt jelöltük meg, azaz a táblázatban a Nokia 9210-ese mellé a Sony Ericsson T68-asa került.

	Mobiltelefon		
Holmi	Nokia 3310 / Ericsson T20	Nokia 3330 / Sony J6	Sony Ericsson T68 / Nokia Kommunikátor 9210
Pro	Ideális "suli" telefon, strapabíró / Masszív felépítés, látványos háttérvilágítás	Villámgyors beviteli sebesség, WAP / Jó áron egyedi és igényes design	Színes kijelző, látványos újítások / Full extrás kommunikátor
Kontra	Mindenkinek van belőle egy:) / 3 soros kijelző, apró gombok	Kevés memória / Érdekes menü és szokatlan kezelő felület	Közepes beviteli sebesség / Pár apróság és az ára
Ár	27 ezer / 25 ezer (pre-paid)	39 ezer / 38 ezer (pre-paid)	170 ezer / 350 ezer

PC Guru hardver team
(Laa-Yosh, Joshua, Tig, PPeti, Shoebaron)



SONY ERICSSON T68

A karácsonyi PC Guruban – ennek az áldásos időszaknak hála – évek óta lehetőségünk van a játékipar és a hardvergyártók kiemelkedő termékeinek bemutatására, így ilyenkor a legnagyobb

gondot az okozza, hogy az anyagok között milyen szempontok szerint válogassunk. Végül a kevésbé érdekes témák átkerülnek a következő számunkba (az sem elképzelhetetlen, hogy ott még mindig húzótémaként érvényesülnek), esetleg örökre eltűnnek az IT elképesztő mennyiségű hírforgatagában. Ez a veszély nem fenyegette az évzáró mobilrovatunk jelenlegi főszereplőjét, sőt, elmondható róla, hogy az erős mezőny (ahol az Xboxtól kezdve a Titanium 200-ig mindenki képviseltette magát) egyik igazi meglepetésének számít.

Az Ericsson már a T65 kapcsán bizonyította, hogy bizonyos szempontból szakított a korábbi botladozásaival, és megpróbál 2001. végén – még a Sonyval történő üzletági fúziójuk vélhetőleg áldásos eredményei előtt – formabontó fejlesztéseivel a vetélytársai fölé kerekedni. Ugyan a középkategóriás GPRS-képes modelljük minden bizonnyal ehhez még kevésnek bizonyulna, de szerencsére ezzel az adu ászukat még nem játszották ki. Az év végén került az európai piacok szolgáltatóinak kínálatába az első színes kijelzős Eri készülék, amelyet már a jóval korábbi bemutatását követően, mind a potenciális mobil felhasználók, mind a szakma részéről erős érdeklődés kísért. Itthon az év elején mutatkozik be, így nem volt akadálya annak, hogy a hazai SEMC jóvoltából egy rövid teszt erejéig még karácsony előtt kipróbálhassuk.

Az ilyen történelmi jelentőségű pillanatok előtt az embereknek akaratlanul is valamiféle előítéleteik keletkeznek, melyek az első kicsomagolások során a termékkel való szembesüléskor csalódássá, örömmé, esetleg semleges érzésekké alakulnak át. Nos, a T68, miután kikerült az apró zacskójából, leginkább döbbenetet keltett. Korábban azt hallottam, hogy a készülék kissé plasztik jellegű, de ezt nem tudnám megerősíteni. Ízléses, kultúrált külső fogadott, némi gúnnyal azt is mondhatnánk, hogy a korábbi Ericsson készülékek formavilágának szerencsére híre-hamva sem maradt benne. A hátlap már kapásból igazi telitalálat, de talán a legfontosabb megállapítás a bekapcsolás előtt, hogy a kezelőfelület - a beépített mini joy-nak köszönhetően többé-kevésbé újszerűnek hat (a megoldás nem túl gyakori, de azért már korábban is találkozhattunk vele). A mobil fogása nagyon kényelmes, és már ránézésre is úgy tűnt, hogy a billentyűk a gépelés sebességének javítása érdekében, egymástól kellő távolságban kaptak helyet. Mivel a T65 kapcsán ez az egyik legfontosabb ellenérzésünk alapjául szolgált, ezért most kellemesen csalódtunk. Nálunk a „holdszürke" változat járt, amely színkombináció a T68 kapcsán kifejezetten elegáns megjelenést eredményezett. Létezik még (Ziroccan) aranyszínű „festésben" is, így ugyan, ha szűk keretek között is, de kiélhetjük a személyes preferenciánkat. Nem kellett csalódnunk a méretekben sem, hiszen a nagy kijelző ellenére a T68 éppen, hogy eltakar egy Nokia 8310-est, és jelentősen kisebb, mint például a 3330-as. Mindezt 83 grammban sikerült megvalósítani, azaz elmondható, hogy az új Ericsson készülék a zsebünket aligha szakítja majd le. A bekapcsolást követően jó benyomásaink tovább szaporodtak, hiszen a megszokott, egyszerű felépítésű bejelentkező képernyők helyett a T68 256 színű desktoppal fogad. Ennek tetszőleges háttérképet adhatunk, amely lehet fotó bárkiről (vagy bármiről), akit csak szeretnénk:), hiszen a készülék támogatja többek között a GIF képformátumot is. Azaz, itt nem a szokásos gyenge felbontású „képüzenet szintű" grafikákra kell gondolni, hanem valamivel jobb minőségű, 256 színű képekre. Később ezeket infra porton vagy rádiós adatátvitel segítségével cserélgethetjük, vagy épp letölthetjük őket a webről, esetleg használhatjuk az alapkészletet is. A desktoptól elszakadva a grafikus főmenüben találjuk magunkat, amely olyan, mintha egy jó elrendezett foldert néznénk az explorerben large beállítások mellett. Ezen a felületen a joy-jal tetszőleges irányokba haladhatunk, az egyes almenük viszont már szövegesek, azaz a mozgásunk itt már felfelé és lefelé korlátozódik. A kiválasztásokhoz lenyomhatjuk a joy-t, de hasonlóan jó megoldás, ha a „yes" billentyű segítségéhez folyamodunk. A menüben elérhető számtalan lehetőség ismertetésétől most eltekintenénk, de természetesen a leendő T68-tulajdonosoknak az összes fontosabb beállítás a rendelkezésére áll majd. A készülék erős a hardveres és a szoftveres technológiai implementációk egyesítésében, így a tulajdonságai között találjuk az EMS-kompatibilitást továbbá a GPRS- és Bluetooth-támogatást. Az első kapcsán mindössze annyit érdemes megjegyeznünk, hogy a formázott szöveg kialakítása során némi korlátokba ütköztünk (legalábbis a T65 képességeihez viszonyítva), de továbbra is lehetőségünk volt képek, hangok és szöveges üzenetek tetszőleges variálására. Természetesen ebben a kategóriában a csomagkapcsolt rendszerekkel való együttműködési képesség mára már elengedhetetlen, így amennyiben igényünk van rá, akkor kihasználhatjuk a mobil GPRS tulajdonságát. Így a WAP-os oldalak-

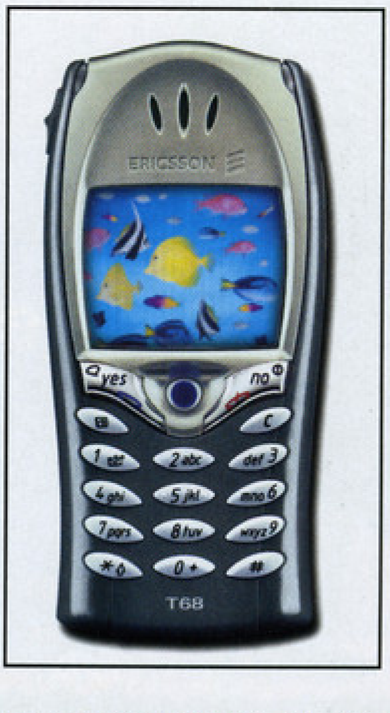
hoz az elérhető leggyorsabb sebességgel kapcsolódhatunk, de az erőtlen szlogenektől most mindenkit megkímélnék. (Bár megjegyzem, legutóbb egy normafás kirándulás kapcsán jöttem rá, hogy ez a képesség talán mégsem teljesen felesleges:). Az indulást szerettük volna egy mozi időpontjához igazítani, de hát a szükséges információ hiányában ezt nem tudtuk megtenni. Jól jött volna a WAP-os moziműsor, de sajnos a mobilomon még a csatlakozáshoz szükséges beállítások sem voltak bekonfigurálva:).) Az EMS-ről és a GPRS-ről már sokat olvashattatok itt, a Guru hasábjain is, de egyelőre viszonylag kevés szó esik a Bluetooth technológiáról. Ezért is határoztuk el, hogy a T68 kapcsán kicsit belekóstolunk a

Tulajdonságok	Sony Ericsson T68
Támogatott hálózati frekvenciák	GSM 900/1800 MHz
Súly	84 gramm
Méret (HxSZxM)	100x48x20 mm
Kijelző	Grafikus LCD, 256 szín, 34x28 mm, 101x80 pixel
Készenléti idő	165-290 óra
Beszélgetési idő	3-13 óra
Egyéb tulajdonságok	GPRS, WAP, Bluetooth
Elérhetőség	2002. január
Ár - T68 (mintaboltban)	kb. 165 ezer Forint
Ár - HBH-20	kb. 60 ezer Forint

zsinór nélküli kommunikáció lehetőségeibe, és a tapasztalatainkat megosztjuk veletek. Kézenfekvő megoldásként beszereztük az Eri bluetooth-os headsetjét, amely időközben a prototípus és a korábbi megoldások utódjaként alapvetően már új formákat öltött. A HBH-20 egészen apró kommunikációs egységből és mono fülhallgatóból áll. Az elsőn a kezelő mobilt, vagy letesszük magunk elé az asztalra, akkor a kapcsolat zavartalan lesz. A HBH-20-at felcsíptethetjük a pulóverünk nyakába, esetleg az ing alatt lévő pólónkra, de mint ahogy az ajánlás is szól, esetleg a nyakláncunkra is. Kezdetben ezt felettébb értelmetlen tanácsnak véltem (szaunában felesleges kiegészítő:)), de végül is a kipróbálást követően jól bevált.

felület, az utóbbin pedig a beépített mikrofon kapott helyet. A súlya egészen elhanyagolható, ezért a csiptető segítségével szinte bármilyen alkalmas helyre rögzíthető. A T68-cal az „összelövése" kicsit bonyolultabb, mint azt elsőre feltételeztük (azaz nem elég pusztán bekapcsolni, és lerakni mellé:)), meg merem kockáztatni azt a kijelentést is, hogy a művelet során a kézikönyv instrukciói szinte elengedhetetlenek. Amennyiben a telefon felismerte az eszközt, és a közelében aktiváljuk, akkor a kapcsolatfelvétel automatikusan létrejön. A technológiai szabvány feltételeinek megfelelően az együttes használatukra olyan 10 méteres körzetben van lehetőségünk, de a gyakorlati tapasztalatok azt mutatják, hogy ennek a távolságnak a határait nem érdemes feszegetnünk, azaz maradjunk inkább jóval alatta. Mindez nem lesz zavaró, hiszen ha zsebre vágjuk a Garantáltan nem kell hozzá jelentős családi vagyon, a tartáshoz nekem az igencsak vékonyka láncom is megfelelőnek bizonyult. Más kérdés, hogy amikor így szépen felöltözünk nagykabátba, zsebre vágjuk a telefont, és elégedetten nyugtázzuk, hogy bármelyik akciófilmben elmennénk high-tech eszközökkel felszerelt titkos ügynöknek, akkor az éppen beérkező hívás érdekes, mondhatni kevésbé moziba illő jelenetet eredményezhet. Vagy fogadjuk a HBH-20-asról komplett vetkőző szám kíséretében (esetleg őrült módjára nyomkodjuk a mellkasunkat, ami a kívülállók szemében szintén furcsának tűnhet, ráadásul a kis méretű gombok miatt a siker még így sem biztosított), vagy pedig beletörődünk a hagyományos módszerbe, és a hívást a mobilról aktiváljuk. Érdemes tehát a bluetooth-os egységet elérhető közelben fixálni, így az eszköz a szerepét majd tökéletesen betölti, és lehetőségünk lesz minden áldását zavartalanul élvezni. Merthogy erről még nem beszéltünk, de fantasztikusan jó érzés a zsinór nélküli kapcsolat biztosította szabadságot végre a mobiltelefonok kapcsán is megélni. Aki rendszeresen utazik walkmannel, az tudhatja, hogy az állandó zsinórtekergetés, nem kellemes feladat, sőt, idővel kialakul az emberben egyfajta reflex, hogy a kapcsolat folyamatosságát szükség esetén megóvjuk:). Ez többször jelentkezett nálam is, de aztán leesett, hogy a technológia fejlődik, és éppen ennek az egyik örömteli vívmányát használom, nem kell tehát a zsinór beakadásától tartani. Az összhatás utólag átgondolva szinte tökéletes, bár azért azt meg kell jegyeznem, hogy a hangminőség, nem volt a legkiválóbb. Aki rendszeresen sokat telefonál, annak a jövő év elején már mindenképpen érdemes elgondolkoznia egy bluetooth-os mobilon és a hozzávaló headseten.

Visszatérve a T68 cikk fonalához, még adósak vagyunk az értékeléssel. Itt végre teljes vállszélességgel kiállhatunk az Ericsson modellje mellett, amihez hasonlót korábban a Nokia 7110-ese, vagy például a Siemens SL45-öse kapcsán éreztünk. Hibák persze ezekben a készülékekben is akadtak, de valahogy mégis látni lehetett, hogy a beszerzésükkel a tulajdonosa jól jár, a megszokott lehetőségek mellett általuk valami extrát is begyűjthet, akárcsak a T68-cal, amelyen érződik a különbség, a lehetőségek fejlődése, a technológiai haladás. Továbbra sem estünk hasra a beviteli sebességtől és a komforttól, ez közepes szinten maradt, nem kirívóan rossz, de dicséretet sem érdemel. A szoftver gyorsabb, mint amit eddig Eri készülékekben valaha is láthattunk, ezzel tehát nem volt gond. Viszont az üzenetek során használt vékonyka karakterek kicsit már idegesítők, ezeket érdemes lenne valami látványosabbra cserélni. Értékes tartalom, figyelemreméltó külső és végső soron - a színes kijelzőnek hála - újfajta használati élmény a hagyományos kivitelezésű mobilok kategóriájában (mondjuk, Japánban ezen valószínűleg kevésbé csodálkoznának el, de érdekes módon ezek a készülékek az európai piacot egyelőre elkerülték). Röviden így foglalhatnánk össze a T68-at, a belátható jövő pedig ezzel a modellel egyelőre le is zárult, hiszen a Sony és az Ericsson közös fejlesztéseinek mibenlétét egyelőre homály fedi. Természetesen azon leszünk, hogy az új készülékekről minél előbb említésre méltó információkat szerezzünk.



shoebaron
shoebaron@vogel.hu

JAPÁN TELEFONOK

A neten lehetett rálelni az alábbi képre, amelyen a színes kijelzővel ellátott mobilokon már Sony Ericsson felírat díszeleg. Felmerülő kérdéseinkre a hazai SEMC képviselői elmondták, hogy itt a japán piacra tervezett készülékekről van szó, tehát ezekről egyelőre kénytelenek leszünk lemondani:).

84
Glória
VTCD
DVD
88
92
2001
MC
82
MC -, CD-, DVD gyártás...
...együtt a VTCD-vel az
új évezredben is!
Szolgáltatás • Kompakt technológia • Kompakt
VTCD VIDEOTON Kompaktlemez-Gyártó Kft.
A Videoton csoport tagja
www.vtcd.hu
H-8001 Székesfehérvár, Pf.:175. Tel.: +36-22-533-571,
Fax: +36-22-533-599; +36-22-533-077 E-mail: info@vtcd.hu

videoeszközök
ap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Perl eddig is létezett
Windows alá –
csakhogy ez az
változat már iga
scriptmotor.
VOGEL
Magyarítsunk alkalmazásokat!
playstation · playstation 2 · dreamcast · nintend
Műszaki Magazin

3D ROVAT

Avagy minden ami legalább 3D...

SZEMEZÉS

Erre a hónapra ismét egy konkrét példafeladatot választottam, de most egy a modellezéshez csak közvetve kapcsolódó témát: méghozzá az élethű szemek készítését. Jó pár évvel ezelőtt már foglalkoztunk ilyesmivel a rovatban, de egyrészt biztosan van köztetek, aki nem olvasta azokat a cikkeket, másrészt ugye én is fejlődtem azért egy kicsit azóta ;).

FELÉPÍTÉS

A szemgolyó az első object, amelyre kell nekünk, a kiinduláshoz két közepes szegmensszámú Sphere primitívre lesz szükségünk. Az egyik maga a szemgolyó, a másik a külső, átlátszó burok és a szemlencse lesz. Érdemes magát a szemet is lowpoly tárgyként elkészíteni, és egy meshsmooth modifierrel a rendereléshez éppen szükséges részletességűre felosztani (a viewportban meg lehet 0-ás felbontású, így animálni is gyorsabban lehet majd). A mellékelt anatómiai ábra szerint a belső golyónál az íriszt bemélyedésként kell lemodelleznünk, így először létre kell hoznunk annak körvonalát. Az írisz átmérője emberenként változó, de kb. 1/4-1/3 része a teljes szemgolyó átmérőjének. Ha ez a körvonal megvan, akkor érdemes rögtön megduplázni az éleket egy chamfer művelettel, hogy a meshsmooth után szép, folyamatos átmenet keletkezzen (sőt, én még egy bevágást szoktam ide rakni, lásd még a képeken).

A külső gömbön nagyjából ugyanekkora átmérőjű kiemelkedésre lesz szükségünk, és itt se felejtsük el az éleket lekerekíteni. Mindkét objectet mappeljük is fel, az UVW Map modifiernél planar vetítést válasszunk. Annak idején azt javasoltam, hogy szedjük kétfelé a belső golyót, és csak az írisz legyen planar, a szem többi része pedig cylindrical - a gyakorlatban viszont erre nem lesz szükség, mivel a szemek sosem fordulnak ki annyira, hogy láthatóvá válna a mapping torzulása a tárgy oldalain.

A szem környéke a karaktermodellezés témakörébe tartozik, tehát az alsó és felső szemhéjak, a szem alatti kis táskák, a könnycsatorna és esetleg a szem sarkában lévő ráncok lemodellezését illetően most nem mennék bele a részletekbe. A wireframe-et azért megtekinthetitek, remélem, segít valamennyit.

A szempillák már más lapra tartoznak - használhatnánk valamilyen szőrszimulációt, de ahhoz pluginre lenne szükség; használhatnánk renderelhető spline-okat, de azoknál nincs elegendő beleszólásunk a végső alakjukba. Marad az elsőre talán ijesztő, de valójában nagyon is jó megoldás: le kell modellezni őket. Érdemes háromszög keresztmetszetű, 4 szegmensre osztott hasábokat használni, és itt is jó szolgálatot tesz majd a meshsmooth. A pillák ívelése, sűrűsége, vastagsága emberenként változó, szóval érdemes referenciát használni - tükör, fénykép, internet (link a cikk végén). Általában igaz azért, hogy az alsó szemhéjon kevesebb pilla található, és azok 2-4 szálanként kisebb csoportokba rendeződnek. Felül viszont hosszabbak, és kicsit napellenző-szerűen fedik a szemet magát (elvégre ez a biológiai funkciójuk).

Van még modelleznivalónk: a szemet vékony folyadékréteg borítja, amely az alsó szemhéj felett egy kicsit meggyűlik. Ezt a vékony csíkot is le kell modelleznünk, mert vízszerű anyag lévén becsillan, és ez is fontos az élethűséghez. A szokásos meshsmooth-os módszert érdemes követni, valamint nem árt a könnycsatorna (a szem belső sarka) belsejét is beborítani vele.

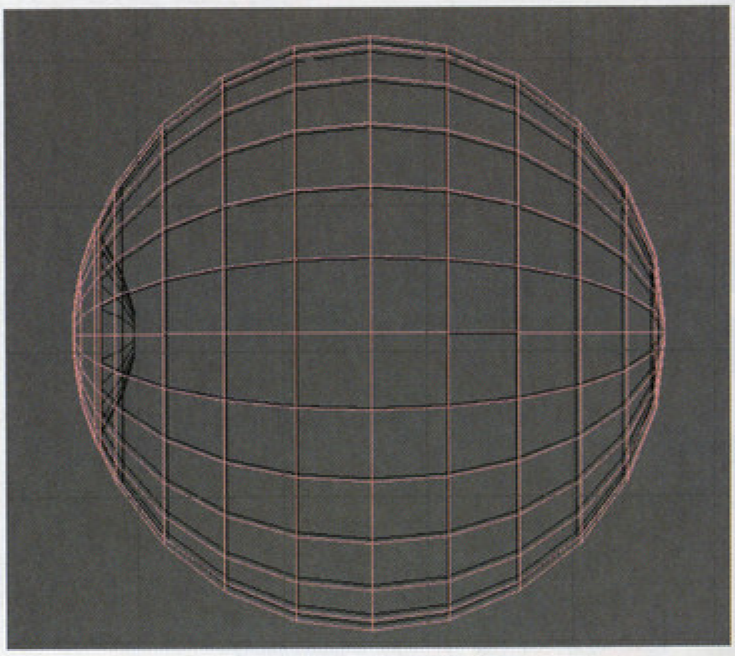
Animáció készítésekor mindezeket az objecteket érdemes együtt kezelni; akár csontokkal, akár morfolással akarunk dolgozni, sokkal könnyebb lesz a dolgunk. A szemgolyók pedig lehetnek külön tárgyak, hiszen azokat nem kell torzítani, csak forgatni.

MATERIALOK

A fej materialja önmagában megér egy külön rovatot, a szempilla pedig aligha jelent komoly feladatot (sötétbarna material erős specularral, kis glossiness-szel; esetleg lehet anisotropic típusú). A szemgolyó külsejénél viszont már összetettebb hatást kell elérnünk. Noha a mozifilmekben általában használt PRMan nem használ raytracinget, nekünk mégsem érdemes elvetnünk - a szemlencse fénytörése ugyanis igen komoly hatással van a szem kinézetére, főleg ha nem teljesen szemből látható. Ennek megfelelően a raytrace material (vagy Brazilosoknál a Brazil test material) az első lépés; a transparency értékét vegyük egy kb. 235-240-es fehér színre. A fénytörésindex (IOR) 1,337 legyen, és a reflect color paraméterhez rendeljünk egy Falloff mapet. A típust kapcsoljuk Fresnelre, és a mapen belüli IOR értéket állítsuk 1,5-2,0 körülire. Ha igazán élethű kinézetet akarunk, akkor a speculart vegyük le szépen nullára (erre még visszatérünk).

A szem belsejéhez bitmap textúrákat kell készítenünk, ehhez szokás szerint a Photoshopot tudom ajánlani, de bármilyen más program is megteszi. A color mapnél ügyelnünk kell arra, hogy a szem fehérje ne legyen tiszta, telített fehér, ettől ugyanis nagyon üvegszemnek nézne ki a tárgyunk - egy kicsit piszkosszürkés-vöröses árnyalatot érdemes használni. Fontosak a vérerek, de ne legyenek túl éles vonalúak; és nem hiányozhat a szivárványhártya külső ívén található sötétebb csík sem. Az írisz megfestéséhez ajánlanám még az Add Noise, Gaussian Blur és Radial Blur filterek többszöri használatát. A szivárványhártya bump mapjét egyszerűen létrehozhatjuk a color mapből grayscale módba konvertálva és az íriszen kívüli részeket egységes középszürkére festve. Kelleni fog még egy specular map, amelyen a pupilla és az íriszen kívüli részek feketék, a többi (tehát maga a szivárványhártya) pedig fehér.

A material ezúttal sem lesz teljesen egyszerű: a color map és a bump map hagyományos, de a specular map legyen Mask típusú. Maga a map legyen a bump map, a maszk pedig az imént megfestett fekete-fehér textúra. A material specularját a map intenzitása ha-



tározza meg, ez legyen 100, a glossinesst pedig állítsuk 20-ra a szokásos helyén - így hozhatjuk létre a szivárványhártya sajátos önfényét.

A vékony folyadékcsík materialja is a szemgolyó külsejével megegyező tükröződésű raytrace legyen. A fénytörését viszont vegyük le 1-re, és a specularját húzzuk fel 120-130-ra, 40-es glossiness-szel. Egy alacsony méretezésű noise bump map is kelleni fog (ezt a saját jelenetetek méretarányaihoz kell belőnötök).

BEVILÁGÍTÁS, KÖRNYEZET

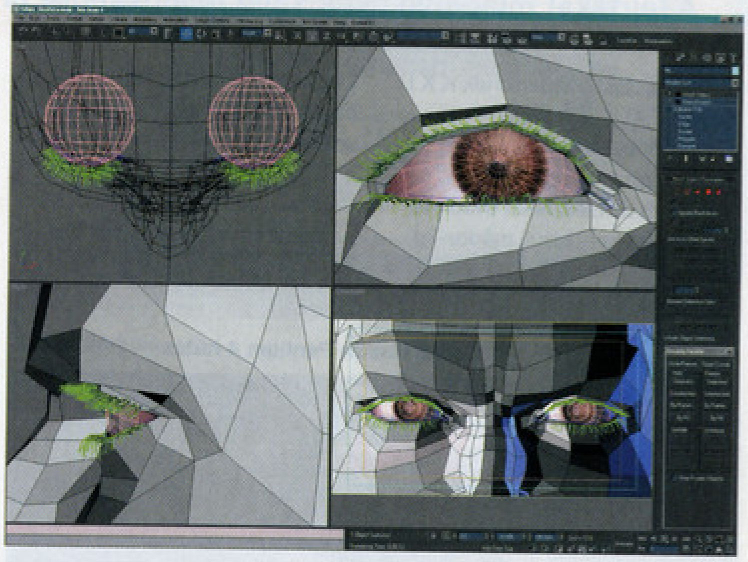
A szem élethű megjelenítéséhez a környezet megfelelő beállítása is elengedhetetlen. Mindjárt az első a fényforrások kérdése: általában jól mutat, ha a fő fény valamelyik oldalról érkezik, és ennek megfelelő csillanást hoz létre a szem ívelt felületén. Közeli képek esetében azonban megfigyelhető, hogy a csillanás egyáltalán nem mindig kör alakú, hanem sokkal inkább a fényforrás tükröződésére emlékeztet. Éppen ezért nem a specular tulajdonság a legalkalmasabb a megjelenítésére (hiszen voltaképpen egy általánosító csalásról van szó). Ehelyett készítsünk egy olyan tárgyat, ami a fényforrás alakját követi, se specularja nincs, árnyékot nem vet és nem is fogad, viszont a self-illumination tulajdonságára rakjunk egy output mapet. Ennek a mapnek a segítségével a sima fehérnél is fényesebbre vehetjük a tárgyat a map output paraméterének felemelésével (10 felett már nem lesz erősebb). Ez a tárgy aztán tükröződni fog a szem felületén a kerek specular highlight helyett a megfelelő nedves-csillanós hatást létrehozva. Érdekes hatásokat lehet kelteni neoncsövekkel, vagy a videoklipekben néha látható, gyűrű alakban elrendezett lámpákkal is. Azt is meg kell jegyeznem, hogy számomra érthetetlen módon a Brazillal renderelve a jelenetet ez a self-illumos object gyengén tükröződik a szemen - ha egyáltalán nincs megvilágítva. A tükröződése azonban erősebb lesz akkor, ha ráirányítunk egy saját, 3-4-es multiplier értékű spotlámpát (minden más fényforrás hatása alól zárjuk ki).

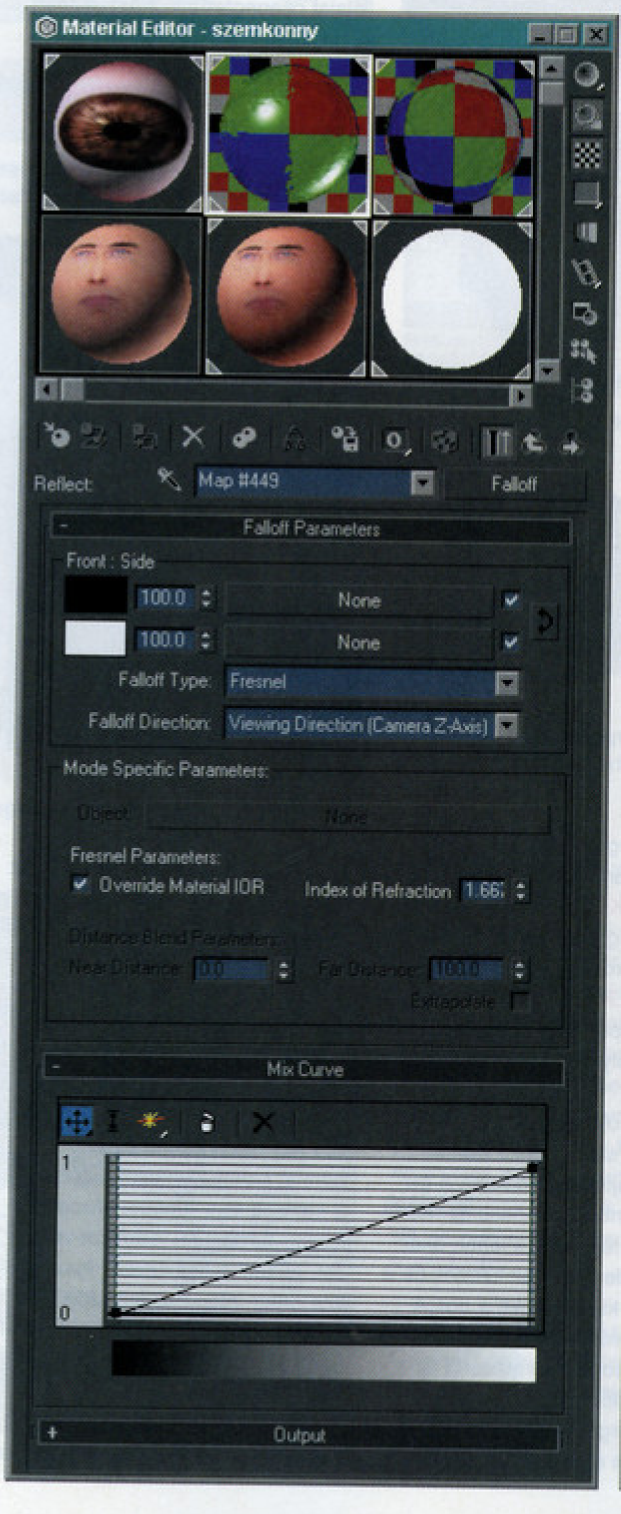
Szintén a fényekhez tartoznak az árnyékok is. Közeli képeken a raytrace árnyékok a szempilláknál nagyon éles, randa árnyékokat eredményeznek, tehát shadow mapet kell használnunk. Ezt úgy érdemes belőni, hogy az egyes pilláknak ne legyen önálló árnyéka, csak valami homályos pacát hozzanak létre - ez sem teljes értékű megoldás (ahhoz area light kellene, ami viszont borzasztó magas renderidőkkel jár), de élethűbb az előzőnél. Fontos még, hogy a külső szemgolyó és a folyadékcsík árnyékvetését letiltsuk, shadow mapeknél ugyanis a program nem tudja figyelembe venni az átlátszóságot (egyelőre).

A környezetre is visszatérnék még; mint minden más tükröző felület esetében, ezúttal is sokat számít tehát mindaz, ami a szemet körbeveszi. Szerencsére ez nem jelenti azt, hogy mindent le kellene modelleznünk, elegendő egy megfelelő textúra elkészítése és enviroment mapként való alkalmazása. Persze ezt is felrakhatjuk egy sima plane objectre, hiszen így könnyebb lesz bepozícionálni. Ha viszont nem csak közelképről van szó, hanem valami összetettebb animációról, akkor meg már úgyis rendelkezésünkre áll a környezet lemodellezve...

Ennyi lett volna a 2001-es év utolsó 3D rovata, így a végére nem maradt más, mint a szokásos jókívánságok. Szóval mindenkinek kellemes Karácsonyt és boldog új évet kívánok, viszlát jövőre.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu





HARDWARE FÓRUM

A leírtakat mindenki csak saját felelősségre próbálja ki!

Sziasztok! Mindenkinek K.K.Ü és B.U.É.K!

Ismét eltelt egy esztendő. Nem tudom, ki hogy van vele, de szerintem az utóbbi két évben az események rendkívüli módon felgyorsultak. Persze ezt a hardvervilágra értem. Ma már 1 GHz az nudli, semmi, pedig emlékszem, hogy annak idején hogyan küzdöttünk meg minden egyes keserves megahertz-ért. És ez az annak idején mindössze két évvel ezelőtt volt. A gyárak ontják a jobbnál jobb procikat, az alaplapgyártók pedig a jobb és kevésbé jó alaplapokat. A nagy videokártya-gyártók is betartják a féléves termékciklust jelentős összegekkel könnyítve zsebünket.

Nézzünk egy kicsit előre, mi várható a jövő év elejére-közepére. A Coppermine magos processzorok gyártása lassan befejeződik. Helyükbe lép egyrészt a Tualatin magos Celeron processzor, amely kiválóan sikerült, tesztje alább található meg, másrészről pedig a jövő év elején kerül forgalomba a legmagasabb órajelű, 1200 MHz-es Celeron proci. Aki nem sajnálja a pénzt, és szereti a brutális teljesítményt, ezen kívül az alaplapja is támogatja, az megveheti az 1266 MHz-es, 512 Kb másodszintű cache memóriával ellátott Tualatint is. Ennek a processzornak a teljesítménye egyszerűen elképesztő. Ha valaki nagyon türelmes, és tud várni, annak javaslom, várja meg, míg kicsit lemegy ennek a procinak az ára, megéri. Januárban mutatják be az új, 0,13-as technológiával készülő Pentium 4 processzorokat. Az induló órajel 2 GHz és 2,2 GHz lesz 512 Kb másodlagos cache-sel megspékelve. Jön lassan az Intel Pentium 4-hez tervezett, 845-ös, DDR memóriát támogató chipsetre épülő alaplapok tömege is. Aki nem akar a drágább Rambus memóriára áldozni, annak ez jó választás lehet. Régen nem beszéltünk a processzorhűtésekről. Mihez mit ajánlok? Pentium 4-hez jól bevált a CoolerMaster Pentium 4 hűtés, az ára se valami elviselhetetlen. Coppermine – Celeron2-höz a jól bevált FOP alapra építkező, de sokkal csendesebb ventilátorral ellátott FOP 68-at javaslom. A CeleronT, illetve Tualatin procikhoz pedig az ugyancsak Globalwin WBK68 a jó választás.

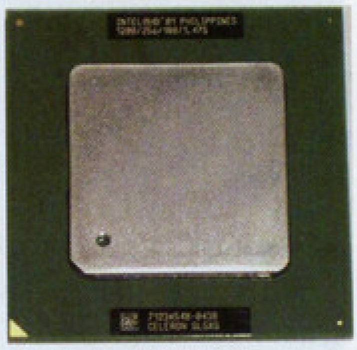
CoolerMaster Pentium 4 hűtés

GlobalWin FOP 68

GlobalWin WBK 68

Ismét egy régi mese: ha a hűtőborda alján rózsaszínű ragacs van, azt el **KELL** távolítani acetonnal, házi vegyes pálinkával, akármivel, a borda aljának összekarcolása **NÉLKÜL**. Utána babszemnyi szilikonpaszta, és máris mehet a hűtő a helyére.

Az elmúlt hetekben jó pár gépet hoztak szervizelni a műhelyünkbe, rejtélyes hibákkal. A gépeket kibontva bekapcsolás nélkül is azonnal rájöttünk a hibák okaira. **POR!** Nem akarok túlozni, de a gépekben kilószám állt a por. A kártyák szinte felismerhetetlenek voltak, a processzorhűtésről és a tápegységtől már nem is beszélek. Könyörgöm, Magyarországon élünk, nem a Himaláján! Legalább félévente szét kell szedni a gépet, és alaposan portalanítani. A kártyákat, memóriamodulokat, processzort kiszedni, finomszőrű ecsettel leporolni. Az alaplapot és a tápot **NAGYON ÓVATOSAN**, megfelelő porszívó-toldalékkal ki lehet porszívózni, a maradékot szintén ecsettel eltávolítani. Nem szabad megfeledkezni a processzorhűtésről sem. Szedjük le a ventilátort, a bordák közé szorult portömeget ecseteljük ki. Használjuk fel ezt az alkalmat arra, hogy a megfáradt, nem egyszer zajos ventilátorok csapágyaiba egy kis olajat csepegtetünk. Nézzük meg a proci és borda közötti szilikonpasztát, nem keményedett, kérgesedett-e meg. Ha igen, akkor alkohollal mossuk le, és pótoljuk friss pasztával. Nagyon figyeljünk a memóriafoglalatokra is, alaposan tisztítsuk ki őket. És ha már ennyire belemelegedtünk a takarításba, akkor fogjunk egy Clines rongyot, és takarítsuk le a számítógépházról a Cola-, csokoládé- és pizzanyomokat is.



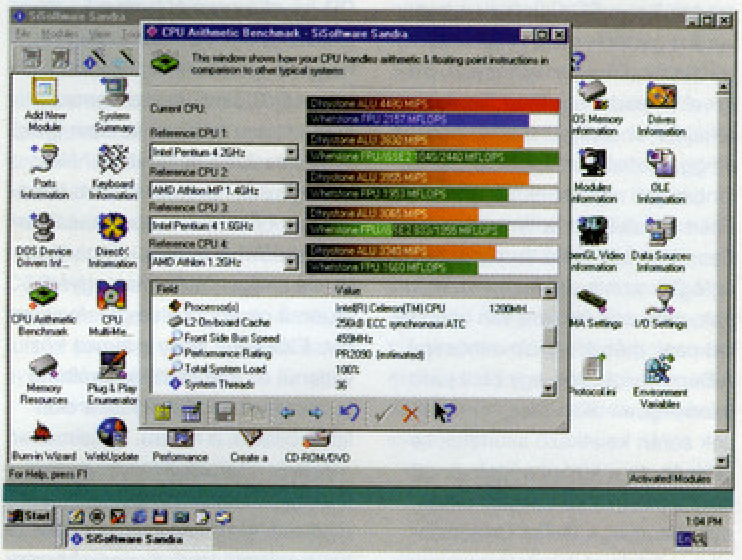
CeleronT 1200 MHz

Most pedig egy beszámoló az új, Tualatin magos Celeron processzorról, amelynek a becsületes neve CeleronT. Legelőször el kell mondani, hogy ez teljes értékű, 0,13 mikronos technológiával készült új Pentium III-as, azaz Tualatin processzor. Azon kívül, hogy az órajele 100 MHz, és csak 256 Kb másodszintű cache van benne, semmiben sem különbözik a méregdrága Tualatin processzoroktól. Tehát nem lebutított változat, hanem teljes értékű, igazi gyilkos proci. Alap-órajele 1200 MHz, amit a 100 MHz tizenkétszeresével ér el. Ez megkönnyíti az esetleges tuningot, de erről később. Ezt a processzort – minden ellenkező híresztelés ellenére – csak azok az Intel 815EB „B"-stepping chipsetes alaplapok támogatják, amelyeknek nevében például ott a "T" betű, mondjuk az Abit ST-6, az Asus TUVX, TUSL2. Az alaplapleírásban valamennyi gyártó részletesen kitér a processzor támogatására, tehát más típusú alaplap vásárlása esetében mindenképpen tanácsos elolvasni az alaplapleírást, a fentieket csak példának szántam. Jó ötlet a gyártó honlapján is körülnézni. A processzor újfajta alaplapi feszültségstabilizátort igényel, ezen kívül alacsonyabb feszültségszinten kommunikál az alaplapi chipsettel is. Miután a 0,13 mikronos technológia rendkívül pici processzormagot eredményez, szép nagy hűtőfelület került a procira. Körülbelül akkora, mint a hagyományos Celeronok "feje" volt. Ezzel vége az esetleges lesarkazás veszélynek is. Alapfeszültsége 1,475 V, tuning esetében nem tanácsos az 1,675 V fölé menni. Én a TUSL2-C-ben helyeztem üzembe, a biosz a 1009-es volt. Indításkor szépen kiírta, hogy Pentium III 1200 MHz-es processzort talált, a core-feszültséget állítani egy szemet sem lehetett, időnként a bioszba is belefagyott. Visszaraktam az alaplapba egy 800-as Celeront, letöltöttem a 1011 béta 4-es bioszt, biosz frissítés, vissza a CeleronT, és az alaplap ezzel már helyesen ismerte fel az új processzortípust, de a feszültséget legfeljebb 1,525 V-ig lehetett állítani. A proci alapfeszültségen vidáman elérte az 1400 MHz-et, de ez nem nagy durranás, nézzük meg feljebb. Miután bioszból nem lehetett magasabb feszültséget adni, elővettem a már jól bevált, régebben ismertetett "drótozós" trükköt. Ha valaki nem emlékezne rá, ez azt jelenti, hogy a processzor megfelelő lábait egy hajszálvékony drótdarabbal össze kell kötni, így becsapja az alaplapot, amely ennek következtében magasabb alapfeszültséget ad. A CeleronT esetében nagyon egyszerűen meg lehetett oldani az 1,675 V-ot, mindössze a VID1 és a VID2-es lábakat kellett összekötni. Magasabb feszültséggel a tesztelt 5 darab prociból 2 ment 12 x 133, azaz 1600 MHz-en, a többi csak 1500-ig bírta. Nagyon érdekesen alakul a proci hőmérséklete is. Én

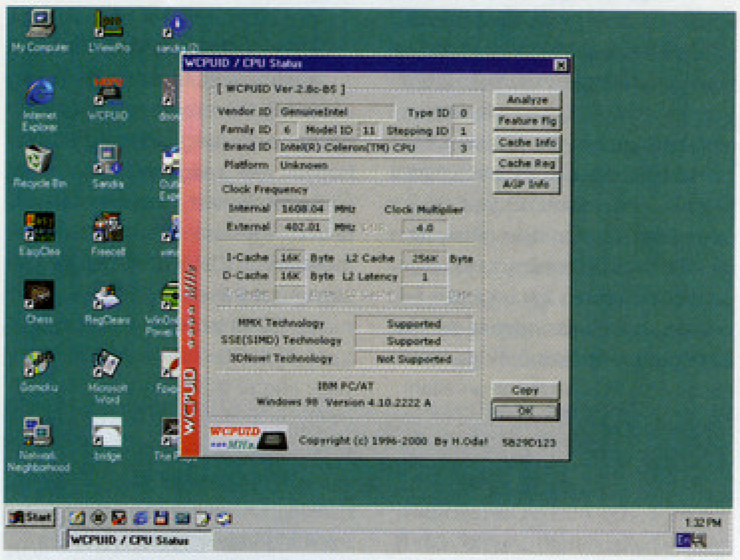
a legmegfelelőbbnek a Globalwin WBK68-as hűtést találtam. Tuningolva, tehát 1500-1600 MHz-en a proci hőmérséklete 40 és 46 fok között változik. Az üresjárati és teljes terheléses hőmérsékletek közt alig van különbség. A feszültség 1,675 V fölé emelésével sem tudtam magasabb órajelen stabil működést elérni, de amit ez a proci az így elért 1600 MHz-en teljesít, az nem sámli.

Egyelőre el kell keserítenem azokat, akik abban reménykednek, hogy régebbi, Slot1-es, BX chipsetes alaplapjaikat feldíszíthetik egy ilyen processzorral. A tudomány mai állása szerint Slot1-FCPGA2 (CeleronT) átalakító nem létezik. Kapható viszont az amerikai PowerLeap cég által gyártott Slot1 átalakító+CeleronT+hűtés kombináció. Ennek az ára körülbelül 300 dollár. Szintén kapható FCPGA-CeleronT átalakító, ennek ára üresen 180 dollár. Ha ezeket a tisztességes összegeket beszorozzuk a dollár 280 forintos árfolyamával, akkor kiderül, hogy sokkal jobb üzlet eladni jelenlegi alaplap+processzor együttesünket, és új alaplapot meg processzort venni. Mindenesetre ez a proci annyira új, hogy talán érdemes várni, hátha valamelyik dzsunkán lekoppintják az átalakítót, és akkor olcsóbban hozzáférhetővé válik.

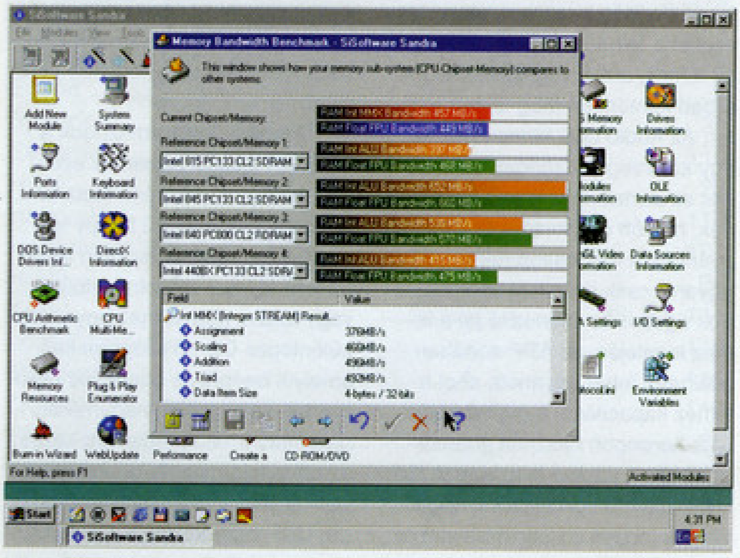
Egy szó, mint száz, a CeleronT nagyon ütősre sikerült. Érdemes naponta új bioszra vadászni hozzá.



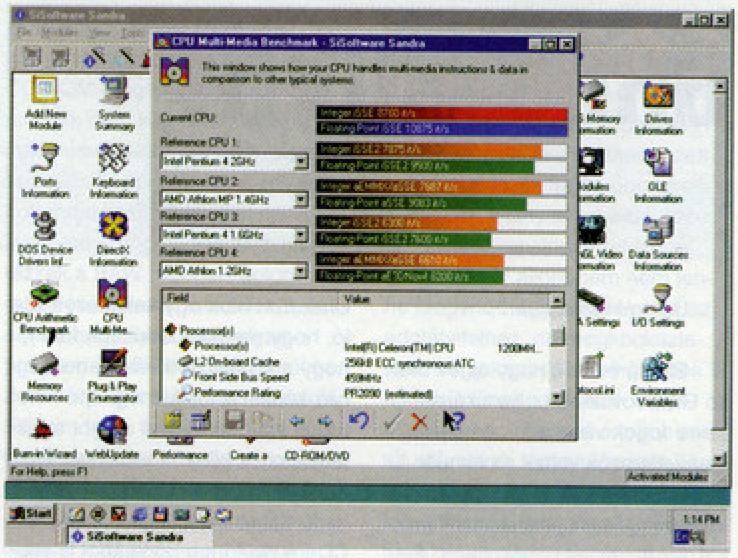
Sandra 2001 CPU-teszt. A program nem ismeri fel helyesen se a procit, se az órajelet, de tesztelni leteszteli:).



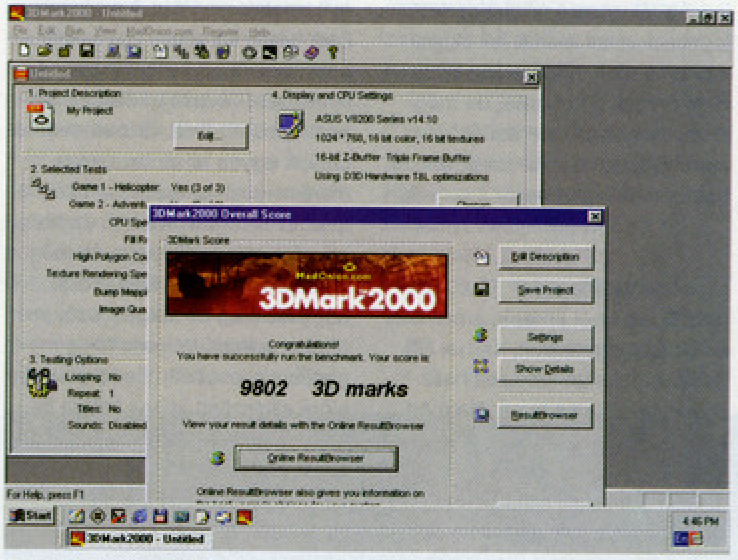
A CeleronT-vel H.Oda sem boldogul, de a sebességet megmutatja.



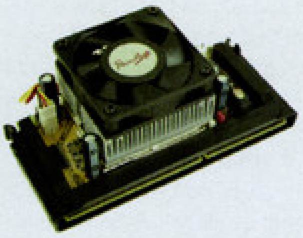
Memóriasebesség.



Multimédia.



3DMark 2000 az Asus V8200-zal.



PowerLeap átalakító, proci, hűtés

Megígértem, hogy írok valamit az Asus P4T-E Pentium 4 alaplapról. Nos, sok írnivalóm nincsen. Ez az alaplap – jelenlegi formájában, és ez az 1.0 verzió – hajszálpontosan azonos a P4T-vel, mindössze annyi a különbség, hogy ehhez már nem kell a közismert tepsi, és 478-as foglalatú procikat támogat. A dolog annál is érdekesebb, mert úgy az alaplapleírás, mint a dobozon található feliratok szerint tudnia kellene az 1 MHz-es órajel-léptetéseket, az I/O feszültség emelését. Pedig igen derék kis alaplap, tisztességesen kihajtja a memóriát is. Szerintem az a helyzet, hogy a 423-as foglalatú alaplapok iránti csökkenő kereslet miatt felhasználják a raktáron levő alkatrészeket. Aztán majd egyszer csak kijön mondjuk az 1.05-ös változat, amelyik mindent teljesít, amit egyelőre csak a papírok ígérnek.

Aki nem tudta volna odafenn megfejteni: mindenkinek kellemes karácsonyi ünnepeket, és fagyásmentes boldog újesztendőt kívánok.

Old Man
oldman.ini.hu
oldman@axelero.hu

GRAB ROVAT

Üdv mindenkinek!

Elhatároztam, hogy az év utolsó Grab rovatában olyan kérdésekre fogok válaszolni, amelyek igen jellemzők voltak az elmúlt esztendőre. Ezek többsége az idén megjelent újabb szabványokkal, termékekkel kapcsolatos, illetve e bajok java része a nem megfelelő használat, vagy a figyelmetlenségből rosszul megválasztott termékek miatt merült fel. Úgy is mondhatnánk, hogy végre tiszta vizet öntünk a pohárba, de még jobb lenne az „Önök kérték" cím, mivel tényleg ezekkel kérdésekkel bombáztok legtöbbször.

HS CDRW LEMEZEK

Hetente átlagosan 15-20 méltatlankodó levél érkezik, amelyben a frissen megvásárolt, 4x-10x HS CDRW újraírható lemezek használhatatlansága a téma. Nem árt tisztázni, hogy ezek a 4x-10x-es CDRW lemezek nem használhatók az első generációs, 2x-es és 4x-es CDRW meghajtókban! Még akkor sem, ha esetleg a 4x-10x-es sebességi paraméterből úgy tűnik, hogy ezeket 4x-esen a régi íróknak is tudnia kellene törölni vagy újraírni! A HS CDRW lemezek adattároló felülete fizikailag különbözik a normál CDRW lemezekétől, méghozzá olyan mértékben, hogy a HS korongok nem törölhetők, nem írhatók az első generációs újraírókban. 4x-esen sem! Ha első generációs (azaz maximálisan 4x-es újraírásra képes) CDRW-meghajtód van, és a frissen vásárolt újraírható lemezeden „4x-10x" felirat, és/vagy „HS CDRW" logo látható, akkor ne csodálkozz, ha se törölni, se megírni, se UDF módban megformázni nem tudod az új szerzeményt! Néhány régi CDRW meghajtó még elolvasni sem képes a – más íróval korrekten megírt – HS CDRW lemezt. Figyelni kell rá, mit veszünk le a polcról, amikor lemezvadászatra indulunk a hipermarketben.

MIRE (NEM) JÓ A BURN-PROOF?

A Burn-Proof és az ehhez hasonlóan működő egyéb Buffer-Underrun hiba elleni védelmek kapcsán igen sok téveszme kering a köztudatban. A Buffer-Underrun hiba úgy keletkezett (de jó, hogy megszabadultunk tőle!), hogy a kiválasztott írási sebességhez képest a forrásmeghajtó nem tudott kellő tempóval adatot szállítani. Ennek köszönhetően az írási művelet végérvényesen megszakadt, amint utánpótlás hiányában CD-író belső memóriájából is elfogyott a biztonsági tartalékként előre beolvasott (általában 1-2 MB-nyi) adatmennyiség. A megszakadt írás eredménye egy selejtes, a továbbiakban használhatatlan lemez lett! Védekezni sokféleképpen lehet(ett). Írás közben nem futattunk egyéb alkalmazásokat, a merevlemezt rendszeresen kellett töredezettségmentesíteni (hahaha, egyszer már említettem, de még mindig nem ismeri fel a Word, hogy állítólag ez magyar szó, pedig hát eredeti Microsoft-féle magyarítás a javából!), és inkább egy előre elkészített image fájlból írtunk, mintsem röptében, a vinyón szanaszét szórt állományokból. Megjegyzem, hogy Burn-Proof ide vagy oda, ma sem tanácsos agyonterhelni a gépet írás közben, és a töredezett állományrendszer nem csak a CD-írásnak nem kedvez, de úgy általában jól lelassíthatja a rendszer működését. A gyártók megpróbálták azzal segíteni, hogy egyre nagyobb ideiglenes adattárolót (cache-t) raktak az írókba, és a folyamatosan gyorsuló, fejlődő ATA szabványok is sokat segítettek. A Sanyo által kifejlesztett Burn-Proof lett az első komoly megoldás a Buffer-Underrun hibajelenség kivédésére. A teljesség igénye nélkül fogalmazva: a Burn-Proof írás közben figyeli a CD-író cache memóriájának állapotát. Ha valamilyen okból a cache vészesen kiürül, akkor az írást felfüggeszti arra a pici időre, amíg újabb adat nem érkezik, és a cache feltöltődik. A megállások során egy-egy apró szünet keletkezik a CD-re kódolt jelrendszerben, de mivel ez a mérete miatt kívül esik a CD-n használt fizikai kódolás jelrendszerén, ezért a leolvasást utólag nem befolyásolja. A Burn-Proof tehát egyfajta intelligens írás- és cache-menedzselés, nem utólagos gyógyszer a korábban elrontott lemezek gyógyítására, újrafelhasználására, mint azt sokan híresztelik. A Burn-Proof nem alkalmas az áramszünet vagy hardver-leállás miatt korábban félbe maradt, selejtes lemezek megmentésére. A Burn-Proof nem egyedüli termék a piacon, a konkurens gyártók mind-mind kifejlesztették a maguk változatát, de mivel a feladat ugyanaz, és a végrehajtás lehetséges megvalósítása eléggé behatárolt, így nagy különbségek nincsenek közöttük. Ezért a SafeBurn, a WriteProof, a Seamless Link és a JustLink technológiák szinte ugyanúgy működnek, nem sok értelme van azon vitatkozni, melyik a jobb minőségű. A Burn-Proof talán egy picit jobb minőségben oldja meg a megállások során keletkező szünetek kezelését, de a különbségek az otthoni felhasználás szintjén elhanyagolhatók. A Buffer-Underrun elleni védelmek korántsem rontják le annyira a lemez minőségét, mint ahogy azt egyesek mondják, a tesztek szerint még azokkal az adatlemezekkel sincs kompatibilitási gond, amelyek írásakor több ezerszer(!) kellett a védelemnek aktiválódnia, annyira lassan érkezett az adat az írási sebességhez képest. Igényesebb Audio-CD rendszerek esetén más a helyzet, de zenei lemezt amúgy sem tanácsos gyorsan írni, így a kérdés értemét veszti (2x-es vagy 4x-es írás esetén nem valószínű, hogy használni kell a Buffer-Underrun elleni védelmi mechanizmust).

„AUDIO" CD-R(W) LEMEZEK

Az asztali Audio CD-rekorderekben használható „Audio" CD-R és CD-RW lemezek sajnos drágábbak, mint a rendes, „mezei" írható médiák. Ez részben a kicsit jobb minőség miatt van, másrészt ezeket a lemezeket nagyobb jogdíj terheli, ami a végfelhasználói árban keményen meg is mutatkozik. Az Audio célú lemezeken van egy különleges azonosító, amelyet az asztali készülékek figyelnek, mielőtt megkezdik az írást - a gyári, nem módosított rekorderek ugyanis csak ilyen lemezre hajlandók égetni. Az azonosító jel a lemez legelején, az ATIP zónában található, tehát ugyanott, ahol a lemez kapacitása, a gyártó kódja és a korongon használt adathordozó réteg jelzése is szerepel. Ezt csak azért hangsúlyozom, hogy világos legyen a tény, miszerint az azonosító nem az általunk olvasható-írható területen szerepel. Ugyanis néhány ember azt híresztelí az interneten, hogy a PC-s CD-íróval a normál lemezek „megformázhatók" olyan formátumra, hogy az asztali rekorderek utána elfogadják őket „Audio" lemezként. Kérem szépen, ez nem igaz, ilyen formázás nem létezik! Néhány asztali rekorder kisebb hardveres módosítással alkalmassá tehető a normál lemezek fogadására, de az ilyen átalakítás egyértelműen a garancia elvesztésével járhat. Előfordul, hogy a lemez közvetlenül az írás előtt kicserélhető (erre néha brutális módszereket lehet olvasni a neten), így sima lemezre is írhatunk ilyen felvevővel. Szerintem, ha valaki asztali rekordert vett, akkor az a legtisztább, ha megfelelő lemezt vásárol hozzá (az árkülönbség már nem olyan nagy, mint kezdetben).

CDRW LEMEZ FORMÁZÁSA

Első újraírható lemezük megvásárlása után sokan azzal a kérdéssel indítanak, hogy mivel és hogyan kell „megformázniuk" az újraírható lemezt, ha szeretnének rá írni. Figyelem, NEM KELL megformázni a CDRW korongokat! Ugyanúgy kell őket használni, mint a CD-R lemezeket (másolhatunk rájuk CD-Copy módban, vagy image fájlból, esetleg röptében), ha a megszokott CD-író programjainkat használjuk. Törölni kétféleképpen lehet: a gyorstörlés csak a TOC-ot, tehát a felírt track(ek) jegyzését törli, a teljes törlés az egész lemez tartalmát semmisíti meg. Utóbbi esetben a törlés annyi ideig tart, mintha teleírnánk adattal az egész lemezt, a gyorstörlés (az író maximális sebességétől függően) egy-két perc lehet.

De mikor kell formáznunk a CDRW-t? Csakis abban az esetben, ha úgy szeretnénk használni, mint egy nagyméretű floppy lemezt, tehát rendszerszinten akarunk rá fájlokat másolni, felülírni, vagy törölni róla. Ehhez egy olyan különleges CD-író program kell, amelyik beépül az operációs rendszerbe, és látszólag nagyméretű olvasható-írható médiaként kezeli az előre leformázott, úgynevezett packet (vagy növekményes) módú, UDF fájlrendszerre alakított korongunkat. Ilyen program a

PacketCD, a DirectCD és az InCD is. Ha ilyet nem használunk, akkor nem kell formázni az újraírható lemezt!

80 PERCNÉL HOSSZABB LEMEZEK

A 80 percesnél nagyobb, 800 vagy 870 MB-os lemezek a programok és írók számára 80 perces, vagy még kisebb kapacitásúnak tűnnek. Ez annak köszönhető, hogy a bevezető zóna előtti, gyárilag rögzített adatmezőben - ATIP - nem lehet 80 percnél nagyobb értéket megadni az üres CD-R lemezek gyártásakor. Ezért csak olyan szoftver alkalmas a 90-99 perces lemezek felírására, amelyik figyelmen kívül hagyja a behelyezett lemez méretét, tehát tud túlírni (pl. a CDRWIN, Nero, DiscJuggler és még sok egyéb program). Csak a túlírás (overburning) segíthet az ilyen lemezek írásában!

De a 90-99 perces lemezek nem csupán ebben különböznek a normál kapacitású, szabványos CD-R lemezektől. Ahhoz, hogy a fizikailag ugyanakkora (a korong mérete nem változott!) helyre több adatot lehessen rögzíteni, a spirális vonalban futó, előre rögzített árok hosszát kellett megnövelni. Ez csak egyféleképpen lehetséges: a spirál karjainak sűrűbbre húzásával. Az eredeti CD-R szabvány azonban szigorúan rögzíti az árok szélességét, a „tracktávolságot". Nem minden CD-író képes a szabványtalan tulajdonságú adathordozó árok követésére. Ott vannak a 44xx-es sorozatú Yamaha írók, amelyek például nagyon jól tudnak túlírni, tehát az nem jelentene gondot számukra, ha túlírással kellene égetni a 90 perces lemezeket. Viszont a legtöbb esetben már rögtön az elején kifagynak, ha 90 perces lemezt írsz velük, mert képtelenek ráállni a sűrűbb spirálra. Más írók fizikailag képesek lekezelni a 90 és 99 perces lemezeket, de a túlírásra nem hajlandók. Ráadásul vannak olyan írók is, amelyek megfelelnének mindkét kritériumnak, de a belső BIOS programjuk írás közben84 percnél lefagy. A Sanyo írók logikailag 93 percig tudnak írni. A Plextorok és a Yamahák körülbelül 90-ig. A legtöbb Yamaha 88-nál állna meg (ha eljutna egyáltalán odáig). Nyilván sok függ az adott CD-író fizikai állapotától és a különböző BIOS verzióktól is. A Mitsumi, az LG és az újabb Philips írók akár 99 percig is képesek adatot rögzíteni, de érdekes módon visszaolvasni már nem mindegyikük képes az ilyen lemezeket.

MÁSOLÁSVÉDELMEK, CSODAPROGRAMOK

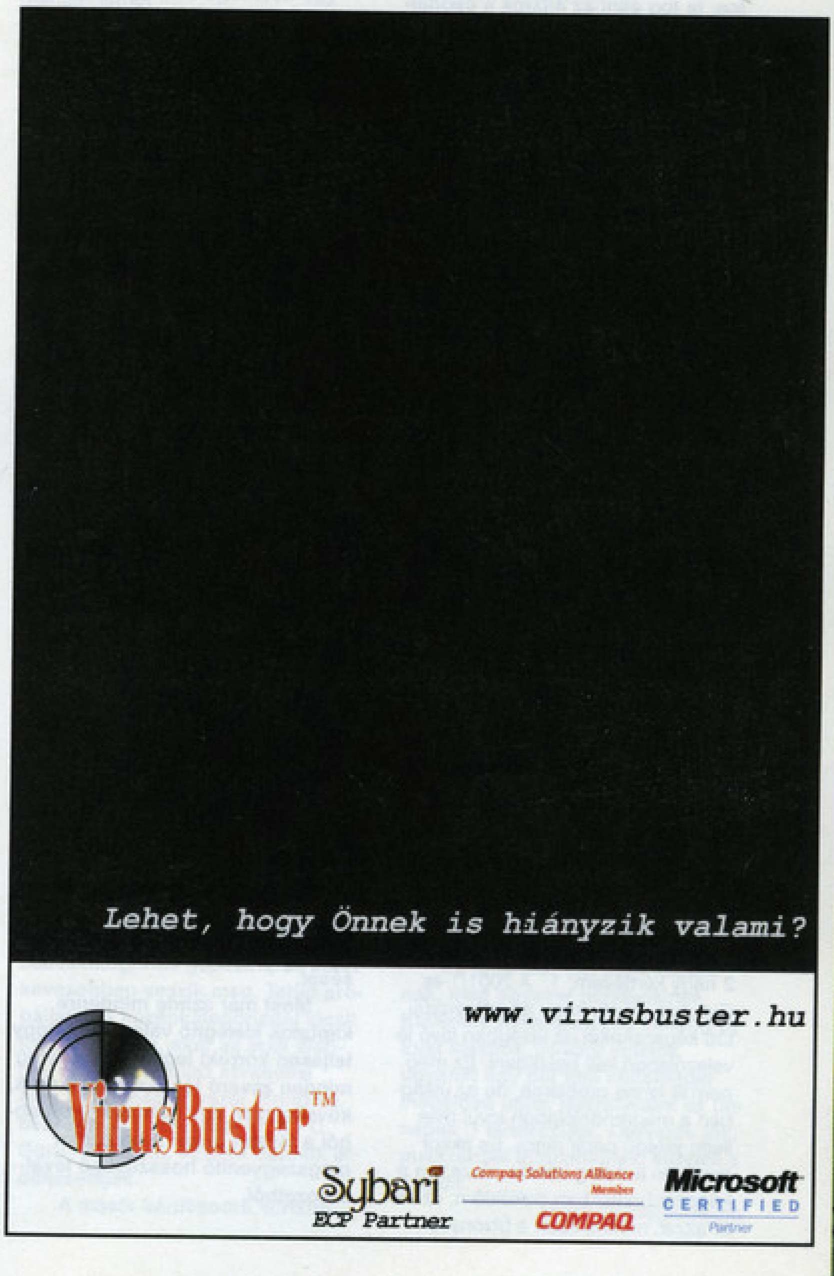
Manapság minden komolyabb PC-s szoftver, különösen a játék- és multimédiás-programok CD lemezei tartalmaznak valamilyen CD-s másolásvédelmi eljárást. Ezeket természetesen ki lehet játszani megfelelő CD-író szoftverrel és néhány rugalmasabb CD-íróval, de nem teljes mértékben. Előfordul, hogy a másolat csak az íróban működik, vagy csak bizonyos meghajtókban. No igen, túl erős másolásvédelmek esetén néha még az eredeti, gyári lemezeket sem fogadja el néhány szoftver eredetinek, ha szerencsétlenségünkre pont olyan CD-ROM meghajtót fogtunk ki, amelyik nem képes leolvasni a másolásvédelem gerincét képező speciális kódokat a lemezről. Miért írok most erről? Tudniillik az interneten rengetegen félremagyarázzák a RAW módban dolgozó másolószoftverek működését, azt állítva, hogy ilyen vagy olyan programmal FIZIKAI másolatot tudunk létrehozni egy-egy lemezről. Ez nem igaz. Ilyenkor persze rögtön felvetődik a következő kérdés: miért nem LEHET ez igaz? Azért nem, mert még a legjobb CD-olvasóval, CD-íróval sem tudjuk a lemezeken rögzített fizikai jelsort közvetlenül leolvasni, illetve visszaírni. Ennek számos oka van, de talán elég, ha annyit mondok, hogy a lemezeken rögzített fizikai adatsor messze nem abban a rendszerben és alakban tárolódik, mint ahogy azt mi az image fájlban látjuk a vinyónkra grabbelt állományokat nézegetve. Az optikai adattároló egységek bonyolult dekóder és enkóder áramkörei nem vezérelhetők olyan módon, mint egy csattogós falepke, amelyik arra kanyarodik, amerre tolod. Gondolj csak bele, amikor egy nyomtató segítségével szöveget nyomtatsz, akkor sem várható el, hogy mikron pontossággal beleszólhass a papírra fecskendezett festékszemcsék legapróbb elrendezésébe a kinyomtatandó összes jel folyamatos létrehozása során. Akkor alighanem nem lenne elegendő egy printer-kábel az adatátvitelhez, de megkockáztatom, hogy kapacitásbeli gondok is felmerülnének az adatok menedzselésekor – persze értelme sem túl sok volna. Ugyanúgy igaz ez a CD-írásra is – egy bizonyos szinten túl nem látunk, nem szólhatunk bele, milyen jelsorozat kerül fizikailag az égetendő lemezre. Ezért nem lehet a jelenlegi rendszereinkkel FIZIKAI másolatot készíteni. A kérdés az, hogy akarunk-e egyáltalán?

Köszönöm az egész éves kitüntető figyelmet! Jövőre ugyanitt! Kellemes Ünnepeket, Boldog Karácsonyt és Boldog Új Évet mindenkinek!

PPéter
ppeter@cdgrab.hu
http://www.cdgrab.hu

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

5 Dimenzio 101
Abit 124
Acomp 87
Balati Computer 110
CD Galaxis 19
Channel 42 .... BIII
Dynamic .... BIV
Ecobit 3
Enternet 35
Extreme 110
H&H 23
Hakone 110
Hardverem '97 101
Herta .... BII
Kelly 23, 93, 111
Lord Computer 110
Mycom 93, 111
Qwerty 110
Samsung 85
Trans-am 101
Virusbuster 121
VTCD 117
Win Computer 101



LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :))))

Pusszantás mindenkinek. Tudom, hogy kicsit még korán van hozzá, de azért mégiscsak most kívánok kellemetes Karácsonyt és boldogságos újévet nektek. Tehettem volna ugyan a levrov végén is, hiszen akkor már 10 perccel közelebb lennénk eme jeles alkalmakhoz, ellenben ez így mintegy megadja azt az ünnepi hangulatot, amely eme levrovot fogja jellemezni. Vagy nem. Ez majd még elválik. Hamarosan, pillanat. Mert még ilyenkor év végén illik összefoglalni az évi teljes teljesítményt, meg valami jövő évre vonatkozó hangzatos szólamokat zengedezni. Röviden: állatira, marhára jók voltunk, de különösen mi, a jövőben meg még jobbak leszünk, és itt is elsősorban szintén ránk gondolok, a mi-t értem globálisan, azaz veletek együtt természetesen, meg még én is benne vagyok. A jövőre szóló változásokról kell még szólnom egy pár szót, mert ezek lényegiek lesznek, bár a leplet nem szabad lerántanom róluk. Egy biztos, le fog esni az állatok a csodálkozásról, olyan dolgok lesznek itt, hogy húha. Azt hallottam, hogy az újság külalakja valószínűleg változni fog, bár nagyrészt maradunk a jól bevált téglalap alakú formánál, az újság összetétele viszont nagyrészt marad, amilyen volt, csak még jobb lesz, és a jó hangulat érdekében ezentúl minden hónapban valami speciális módon fog készülni ez az egész. Első ötletként a fagyos téli hónapokat kellemes hangulatúvá varázsolandó, januárban a cikkírók havaj mintás szolgálati sapkában és fűszoknyában írják a cikkeket a formaságoknak megfelelő desktop témát alkalmazva személyi komputereiken. Februárban maszkabál lesz, márciusban friss ibolyaként fogunk pompázni és így tovább. Ám ha ez mind mégsem így lenne, akkor is lesz olyan változás, amit észre fogtok venni, akár már most is, mint például elkezdem a levrovot ebben a minutában, bizony ám.

A VILÁG NAGY TALÁNYAI: KÉPRÉSZLETEK - UTOLSÓ FEJEZET

Hi Braz! Nos tehát mindjárt a közepébe is vágok: Mint köztudott, az újságban minden hónapban szám szerint 1 Ps2-es képrészlet található. Ehhez a dologhoz kapcsolódik az én 2 nagy kérdésem: 1. A 2001/1-es Guruban az áll, hogy az összegyűjtött képecskéket az újságban lévő levelezőlapon kell beküldeni. Ez még nem is lenne probléma, de az újságban a megrendelőlapon kívül más ilyen jellegű papír nincs. És akkor most jön a dolog kérdés része: ha a képeket borítékban beküldöm, az felér azzal, mintha azon a bizonyos meg nem lévő levelezőlapon küldeném be?

Felér. Kejne pánik. Legyetek egy kicsit kreatívak. Ha nincs olyan jellegű papír, amelyik hasonlítana egy levelezőlapszerű izére (márpedig amennyiben jól tudom, nincsen), akkor küldjétek úgy és abban, amiben akarjátok. Ha felragasztjátok egy rendes postai levlapra, az nagyon ügyes megoldás, ha borítékba rakjátok, az is nagyon ügyes megoldás, ha kis fadobozkában külditek, az is nagyon ügyes megoldás. Tökmindegy, csak ideérjen valahogy, és (NAGYON FONTOS!) a beérkezett képrészletek mellett legyen ott a jól olvasható és pontos nevetek meg címetek, különben semmit nem tudunk kezdeni a képecskékkel azon kívül, hogy örülünk nekik.

2. Mivel előfizető vagyok, ezért meg van mind a 12 kép. Azt el lehet követni, hogy beküldök 9-et 3-as részletekben, és azért 3 bögrét kapok vagy ilyen jellegű perverzióra nem vagytok felkészülve? Kösz:

Kirner Richárd

(és hozzáteszem, még sokan mások. Braz)

Sosem hinnétek el, mennyi és milyen jellegű perverzióra fel van készülve a PC Guru kommandós csapata. Az idők hosszú folyamán olyan nagyon harcedzettek lettünk, hogy ide jönnek hozzánk sírva, könyörögve a világ nagy államainak kommandós kiképzői egy-két morzsányi tapasztalatunkért. Na, de most nem erről van szó, hanem a képrészlet-beküldési perverziókról. A kérdésedre a válaszom egyértelmű: ha 3x3-on képrészletet küldesz 3 bögréért, akkor 3 bögrét fogsz kapni, ha 12-t küldesz be egyben, akkor táskát vagy mi a fenét, ha 11-et küldesz be, és nem írod oda, hogy ezért 1, 2, 3 bögrét vagy akármit kérsz, akkor meg nem kapsz semmit. Tehát: a beküldött mennyiség legyen elég valamely ajándékra, és egyértelműen írjátok oda, hogy mi kell érte cserébe. NEM fogadunk el fénymásolt darabokat, odagondolt képrészleteket, lefestett képrészleteket és egyéb képrészletpótló akármiket. Pont. Ha valaki ezek után sem tudja ezt a műveletet végrehajtani hibátlanul, azt nagyon tudom sajnálni, és tisztelettel javasolnám valamely csökkent értelmi képességűekkel foglalkozó oktató megkeresését.

Most már szinte mindenre kaptatok kielégítő választ, de hogy teljesen korrekt legyek, és tényleg minden zavaró tényezőt kiiktassak, következzen egy bónuszfejezet ebből a lassan brazil :) sorozatot megszégyenítő hosszúságú levélsorozatból.

A VILÁG NAGY TALÁNYAI: KÉPRÉSZLETEK - UTOLSÓ UTÁNI FEJEZET

Tiszteletre méltó Brazil, minden brazil Brazilja, kinek neve hallatán minden PC GURU olvasónak nem egy ország jut eszébe, hanem a magyar sajtópiac egyik vezető lapjának cikkírója, ki évek óta viszi rovatát, mely sokak számára az első dolog, mit az újságból elolvas. Nem számít a full game, poszter, cd, vagy Oldman legújabb tuning csúcsa, nem, ami a legfontosabb, az ott van hátul. Itt mindent megtalál az egyszerű olvasó, mit csak az újságról vagy a gárdáról tudni kell (egy-két kivétel van persze, azért írom ezt a levelet). Mikor megjelenik az újság, az egyszerű PC Guru-olvasó (e.PG.o.) megveszi a megjelenés napján, haza megy, és órák hosszat olvassa csak a levrovot, mivel ott van Brazil, minden brazil Brazilja. **(Először itt kezdett nekem leveled első olvasásakor gyanús lenni, hogy talán akarsz valamit... Braz)** Szegény e.PG.o., ki a megjelenés napján megveszi az újságot (mégis más, mint előfizetni, azt a rituális harcot kihagyni, mely a megjelenés napján folyik az újságárusnál a PC Guruért, felér egy szentségtöréssel. Az ember agyában felszökik az adrenalinszint, hogy ő legyen az első, ki olvashatja aznap reggel.), majd pedig örül, hogy végre megvan a 12. darab a táskához, már csak be kell küldeni, és a régi elkopott OTP pont táskát felválthatja egy menő PC Gurus táska, melyre mindenki irigyen néz, s azt kérdezi magában, hogy honnan van ennek a klassz srácnak ilyen baró táskája. De szegény e.PG.o.-ban felmerül a kérdés:

1. Melyik címre küldje a borítékot benne a 12 képrészlettel? Egy aljas xxxxx olvasó pedig elülteti a bogarat a fülében, hogy táskát csak az előfizetők kaphatnak, aki veszi a lapot, az nem, mivel a Guru team egy szemét banda. Ekkor szegény e.PG.o. elszomorodik, de visszavág az aljas évfolyamtársának, hogy nem igaz, sőt bizonyítani is fogja. Szegény e.PG.o. olvasó eldönti, hogy ír az újság legjobb rovata szerkesztőjének a témával kapcsolatban, és majd megmutatja annak a másik aljasnak, hogy ő a hülye és a Guru team egy haláli jó fej banda, mivel gyorsan válaszol a kapott levelekre. Szegény e.PG.o. nagyon szomorú, mivel nem kapott választ levelére, és az a szemét, rohadék, *** xxx-os skac pedig azzal basztatja, hogy ugye ő megmondta, hogy a Guru team egy szemét banda. Ekkor könnyektől áztatott billentyűzetén ír meg egy levelet szegény e.PG.o., hogy bizonyítsa igazát, majd előveszi az új billentyűzetet, mivel az előző tönkrement. S reménykedik, hogy a Guru team egy csupa fasza gyerekből álló, nagyon rendes banda, ki segíti az olvasókat, ha hozzájuk ügyes-bajos dolgaikkal fordulnak, s lehető leggyorsabban válaszolnak, ha a levél tartalmaz ilyen kérést. Válaszolnak akár egy mondatban, hogy köszi, OK, igen így van. Mély tisztelettel egy szegény egyszerű PC Guru olvasó.

ÖSSZEFOGLALVA:
1. OLVASÓKRA VONATKOZIK AZ AKCIÓ VAGY ELŐFIZETŐKRE?
2. HOVA KELL KÜLDENI A KÉPEKET?
3. MIKORRA?

Pusztán kíváncsiságból: Milyen sört szeretsz?

(Márka/alfaj) (Obbesz)

Nem szeretnék egyet sem kiemelni, mert sok jó van, de elsődlegesen csapolt sör és a hozzá tartozó beszélgetés meg társaság a legjobb, ez a lényeg. Sört nem berúgás és gizdázás végett iszik az ember. Minden tiszteletem amúgy a bajor népé, ott még az alkotmányban is benne van, hogy a sör nem alkohol... :) De ezen most lépjünk túl, nem ezért került ide eme betűhalmaz.

Szóval, leveled annyira megható és oly kedves, hogy látod, egy az egyben bepasszintottam ide, pedig csak az utolsó három sor az érdekes, amire lehet érdemileg válaszolni. Mondjuk, a többire is lehetne, hogy lám, mi milyen rendes és faja gyerekek vagyunk, de hát minek, xxx-es ismerősödet (Figyelitek? Csillag helyett x-re frissítettem... :) úgysem tudom meggyőzni az igazáról, nyilván mindenkinél jobban tudja, mennyire nagy genynyek meg szemetek vagyunk, ő minden tudások őrzője, a bölcsek bölcse és a földön létező fő-főintelligencia (a továbbiakban az egyszerűség kedvéért csak IQ-nak hívnám). Puszi neki, annyira szeretem őt, meg a többi ilyet, hogy sírni tudnék a gyönyörtől. Na, de nézzük a lényeget, figyeljetek.

1. Szerinted? Most komolyan kérdem. Olvastad valahol a Guruban valamikor, hogy ez a kis képrészletidiotizmus csak és kizárólag előfizetőkre vonatkozik? Nem? Persze, hogy nem olvashattad, mert sosem írtunk ilyet. Az igaz, hogy ez a játékbigyó egy előfizetési akció mellett jelent meg, és ez a dolog kissé szabadon és lazán volt kezelve, de ha csak előfizetőkre vonatkozna, akkor ugyan minek kellene képecskét gyűjtögetni? Az előfizetők nyilván mind a tizenkét számot megkapták, legalábbis remélem, nem túl sok baj adódott a kézbesítéssel. :) Mondjuk, ha IQ mondta neked, akkor persze érdemes rajta elgondolkodni, nyilván ezt is nagyon jól tudja. Mi azért minden olvasónktól elfogadjuk majd a képrészleteket, hát-

ha IQ nem fog érte neheztelni túlságosan. Nem mintha a neheztelése számítana... >:) <gonosz vigyor>

2. Két megoldás van. IQ vagy a szerkesztőség. Amennyiben az utóbbit választod, akkor is jól jársz, talán nem leszel annyira népszerű IQ-nál, viszont mi adunk neked táskát, ugyan PC Gurusat, IQ az isten feliratú sajnos nincsen. Nem baj, ahogy szavaidból kiveszem, te is jobban örülsz majd egy ilyennek. Először nem akartam ideírni a szerkesztőség címét, de meggondoltam magam, ha már korrekt és mindenre kiterjedő választ akarok adni, akkor ennek is itt a helye. Tehát a képrészleteket ide várjuk: 1139 Budapest, Hajdú utca 42-44, II. emelet, PC Guru szerkesztősége, vagy: 1300 Budapest 3, PF 210. Különben valaki írja már meg nekem, mi ebben a nem egyértelmű. Csak ezek a levelezési címeink vannak, pontosan olvasható minden az impresszumban, én is onnan másoltam ide. Lapozzatok csak az utolsó oldalra, és csekkoljátok, meg fogtok lepődni, hogy MINDEN szükséges információt megtaláltok ott.

3. A beérkezési (tehát NEM a feladási) határidő: 2001. december 31. Szóval még senki sem késett le semmiről, de sok időtök már nincs.

4. Ilyen kérdés nem volt, de azért mondom, mert más kérdezte már, mi a jelige. A borítékra írjátok rá: A kankalin sötétben virágzik. De amúgy bármi más is jó, sőt, a legfrappánsabb jeligét beküldők között kisorsolom a szilveszteri számlám kifizetésének jogát is. :)

Azt gondolom, hogy most már mindenki tud mindent, mit és hogyan, meg kinek kell küldeni, tehát ezt a témát lezártnak tekintem.

EZMEGAZ

Hello Braz! (és persze a Törd.-ről és a Korr.-ról se feledkezzünk meg) Van egy nagy problémám a Külvilággal: Csak techno, trance, house meg ilyesmi CD-ket ajánlotok! Pedig nem mindenki „diszkós ****", aki a PC GURU-t olvassa! Miért nem ajánlotok például Linkin Parkot, M. Mansont, Tankcsapdát, stb.!? Olyan nagy kérés lenne?

Hát tulajdonképpen nem olyan nagy kérés, a múltkori számban láthattad, más is volt, igaz ugyan, hogy vendégszereplő írta, és ettől volt más, de legalább más volt. A Freeboy, az ilyen, ez a zenei beállítottsága, én meg nem fogom átnevelni, majd változik ő is, mint mindenki, bár kétségtelen tény, hogy manapság a legtöbben ezeket a műtrágyákat hallgatják zene helyett, de neked ettől még nem kötelező úgy tenni, mint másoknak, sőt, elolvasni sem kötelező. *(Sajnos viszont nekem kijavítanom kötelező:(- a korr.)*

Más. Nem akarom a Korr.-t elszomorítani, de ő sem lehet tökéletes. Egy csomószor elfelejti kicsillagozni az olyan szavakat, mint például a **** és a ***. Nem mintha engem ez zavarna, de a kisebbeknek lehet, hogy nem tetszik.

(Python Sebae)

Naná, hogy nem tökéletes, sőt, illetve még sőtebb. Nem nagyon akarok neki beszólni, de hát valóban egyáltalán nem tökéletes, bár nem olyan rossz gyerek, egészen jól el lehet vele iszogatni, és akkor még értelmeseket is (majdnem...) mond. Egyébként, hogy miket csillagoz, vagy nem csillagoz ki, nem tudom, mi alapján dönti el, de sok esetben tulképp igaza van. Szinte teljességgel fölösleges minden esetben úgy csinálni, mintha mi lennénk az igazi szentek, meg mittudomén még micsodák, azt gondolom álszerénynek lenni semmivel sem jobb, mint realistának lenni, sőt. Vagy inkább ez is még sőtebb. :) *(Hehe, Brazil bátyó sejtette, hogy nem kenyerem a bő lére eresztés, ezért is rittyentette ide ezt a választ, amellyel máskülönben egyetértek. Annyit tennék még hozzá, hogy a cenzúrázás nem rám tartozik, majd kicsillagozzák/húzzák a nem megfelelő dolgokat azok, akik ezt megtehetik:) – a korr.)*

Ui.: Ugye megnézitek a Gyűrűk Urát??? Ha igen, maradt még esély rá, hogy nem vagytok mindannyian gyökerek! A Gyűrűk Ura jobb, mint a sör és a gumicukor!!!!

Naná, hogy megnézzük. Még a kérdés felmerülését sem értem, tényleg komolyan kérdezted? :) A film az előzetesek alapján egészen egyszerűen szuper, elég jól visszaadja a könyv hangulatát, már alig várom. Kár, hogy nálunk január elejéig várni kell vele, de most már kibírjuk valahogy. Ez is egyike azoknak a filmeknek, amelyeket azonnal megveszek, amint kiadják DVD-n, pedig nem túl sok ilyen van.

KIS KEDVES LEVÉLKE, SZERETEM

kis hüje!! Írok, de nem tudom minek. na megyek haza. csá!!

(Laczkó Tamás)

Csákómákógumirágó, úgy agódok, remélem, épségben hazaértél. Amúgy csak, de tényleg csak a pontosság kedvéért hozzátenném, hogy nem is vagyok kis hüje, hanem igenis nagy hülye vagyok, és az jó énnekem.

EZT IS SZERETEM

Hello Brazil. Tök jó fej vagy. Üdvözlöm Lilyt. Ennyi. Én.

(Rehák Krisztián)

Na, ilyen levelet írjatok nekem sokat, annyira jó látni, hogy menynyire jó fej, meg kedves vagyok, és mennyire szerettek, és mennyire nem vagyok beképz..... Aú, fejbevágott a Törd. < *Viszontüdv! Lily*>

KISLEVÉLKE

Hello Brazil! Ha megkaptad a levelemet, az jó. Mert nem találtam sehol se a címedet. (Khmm, esetleg ha lepillantanál alulra. Minden levrov alján ott van az e-mail címem, a papírleveleket meg a szerk. címére kell küldeni, ugye. Braz) 1. jó az újság... (meg ilyesmi) 2. Szerintem az internet oldalatokat frissíthetnétek. 3. Hova lehet olyan játékot küldeni, amelyet én csináltam. Köszi

BIMBI (Pintér Balázs)

1. Köfi. 2. Rendszeresen frissítve van, minden lapszám megjelenésével. Jóllehet, manapság nem egy napi hírforrás és játékportál, de még bármi is lehet belőle. Nem beszélhetek róla. Ami nem lesz nehéz, mert nem is tudok róla semmit. :) 3. Szerintem akárhova, ahova neked jól esik, feltéve, hogy a küldemény nem vírusos, mert úgy nem illik. Komolyra fordítva a szót, ha azt akarod, hogy itt, nálunk a CD-n jelenjen meg, akkor küldd be a szerkesztőség címére, vagy ha nem túl vészes a mérete, akkor a Chris bátyónak e-levélben (chris@vogel.hu), ő ugyanis a CD szerkesztő, őt kell ilyenekkel rongálni.

EGY KIS HARDVER TÉMA

Hi Brazil! Azt szeretném tőled kérdezni, hogy a mai játékokat nézve jobban teszem, ha a pci-os voodoo3-som egy AGP-s és egyben T&L-es vga-ra cserélem, vagy egyelőre még nincs sok értelme a T&L-nek. Ha mondjuk, veszek egy sima 2x AGP-s Matrox G400 MAX videokártyát, sokkal jobban fog teljesíteni, mint a mostani Voodoo3 2000 PCI-om 171/171 MHz-en? Válaszod várom! Laci

<Kitérő ON> Érdekes, mostanában elég sokan kerestek meg engem mindenféle hardverdolgokkal kapcsolatban. Ugyan itt a PC Guru keretein belül nem az én tisztem ezzel foglalkozni, de a tömegek akaratának eleget téve úgy döntöttem, hogy ám legyen, időnként az értelmesebb leveleknek helyet szorítok itt a levrov keretein belül. Végül is itt tulajdonképpen minden elfér, ennek meg talán még értelme is van. <Kitérő OFF>

Ha a mai, és legfőképpen az új játékok igényeit tekintjük, akkor egyértelműen az a válaszom, hogy igen, érdemes egy T&L VGA kártyába beruházni. Ha teheted, lehetőleg ne az első szériás, lassan kifutó darabokat válasszátok, mert ugyan azok már valamivel olcsóbbak, mint frissebb társaik, de hosszabb távon gondolkodva mindenképpen jobban jártok egy nagyobb tudású kártyával. Nem érdemes fél- vagy egyévenként kicserélni a videokártyát. Típust, gyártót vagy bármi ilyesmit nem szeretnék mondani, hiszen ezzel kapcsolatban bőséges információt találtok itt az újságban, azt meg végképp nem tudhatom, kinek mennyi ráfordítható pénze van erre. Azonban meglátásom szerint a csúcskategóriába sem érdemes befektetni, sokkal több kifizetett pénzért cserébe egyáltalán nem kapunk akkora többletteljesítményt, mint amekkora a pénzünkért járna. Valamint azt se felejtsük el, hogy nagyon kevés játékkészítő vállalja be azt, hogy a programja nem fog menni csak a csúcskategóriás gépeken, és ezért kevesebben veszik meg. Tehát próbáljatok a középkategóriánál kicsit jobbat keresni, akár az árak alapján, az nem is rossz kiindulási alap. :) És még egyszer mondom, nézzétek át a teszteket itt, a PC Guru hasábjain, vannak bennük érdekességek.

A másik kérdésedre konkrét választ tudok adni. A G400 mindenképpen gyorsabb lesz, mint a Voodoo3-as kártyád. Ha van ilyened, akkor cseréld ki, jól jársz. De ha most vásárolnál új kártyát, akkor már G400-at játékok szempontjából nem érdemes venni, ma már lassúcskának számít. Igaz, hogy minden egyéb tekintetben (képminőség, 2D grafika, kompatibilitás) pompás választás lehet.

VERSORVAT

Beülök a moziba,
Ott ül mellettem Sasa,
És mellette Shoebaron.
Aki kicsit sem barom,
Ron egy legyet üt agyon,
vonatban a filmvásznon,
kicsit messzebb, hát másutt,
PC Guru készül.

Stőki ír: terjedelem,
nála a legfőbb elem.
Mocsy, törd. (Sasa nincs ott),
Bámulják a monitort.
És a betűszámlálón
70000 betű volt,
negyvenezret terveztek:
duplája lett ahelyett.

És kalandos utakon,
nyomdában és vasúton,
megy túl a PC Guru,
Sok nyelven: magyar, zulu.
S a kezembe bekerül,
asztalomon szétterül,
olvasom a levrovot,
s versem nézik angyalok.

(Pályi Ferenc Marcell)

Igen, igen. Mostantól a havonta beérkező versecskék közül a legjobbak ide be fognak kerülni. Nem ám csak fps, meg vga, meg memória, meg kvék, meg ilyesmi, kultúra (khmm, nem mindig :) is kell ide kérem. Amennyiben érkezik olyan versike, amelyet érdemes itt megjelentetni, akkor írójának jutalma a természetes világhírnéven kívül egy általunk dedikált PC Guru lesz. Ha addigra a Törd. véletlenül megtanul írni, akkor az ő aláírásával is ellátjuk. A verseknek természetesen nincs megkötve a tartalma, de a trágár vagy egyéb, nyomdafestéket nem tűrő szemeteket semmi pillanat alatt megsemmisítem. Azért persze ajánlott, hogy a versike a mi dicsőítésünkről vagy még inkább az én zsenialitásemről, szépségemről és okosságomról szóljon... :) *(Mellesleg ez a versike nekem gyanús, mert honnan a rákból tudja a szerző, hogy pont a Stőki a fő grafomán nálunk??? Ami különben nem baj, sőt... – a korr.)*

VÉGÜL PEDIG

Brazil ad szórakoztató levrov, ezért Brazilt szeretjük, brazil kap soksok sört. Éljen Brazil, éljen és boldog ünnepeket! „Darius"

(Jóság Csaba)

Ez jó is lesz ide pont végszónak, még egyszer mindenkinek Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet kívánok. Jövőre veletek ugyanitt egy pár kiló fölösleggel megáldva (ajjaj, veszélyesek az ünnepek :) találkozunk. Legyetek jók, pusszantás mindenkinek, éljenek a csajok.

Brazil brazil@vogel.hu

KÜLVILÁG

BEN HUR

Rendezte: William Wyler
Szereplők: Charlton Heston, Jack Hawkins, Stephen Boyd, Haya Harareet, Hugh Griffith, Martha Scott
Nyelv: angol, spanyol, Dolby Digital 5.1
Felirat: magyar, angol, spanyol, portugál, héber, lengyel, görög, cseh, török, horvát
Kép: 16:9 (2.70:1)
Extrák: Dokumentumfilm a Ben Hur történelmi hátteréről, az első, 1925-ös filmről és az 1959-es klasszikus készítéséről; Audiokommentár Charlton Heston közreműködésével; Próbafelvételek (többek közt a Messala szerepére eredetileg tervezett Leslie Nielsennel!); Képgaléria; Filmelőzetes

A mozitörténelem legnagyobb filmjében minden grandiózus: a legtöbb Oscar-díjat nyert alkotás elkészítésében ötvenezer közreműködő és nyolcezer statiszta vett részt. A nagyjelenet arénáját egy éven át építették, és több mint kétszáz óriásszobrot faragtak ki hozzá. De ami a legfontosabb: Hollywood legfényesebb csillagai az emberi történelem legnagyobb alakjait varázsolják elénk.

Minden idők legnagyobb és legnépszerűbb filmje a Római Birodalomba, Jézus korába kalauzolja nézőit.

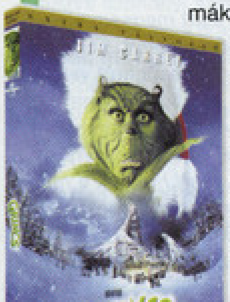
Számtalan, több földrészt felölelő kalandja során Ben Hur, Júdea hercege szembeszáll a nagyhatalmú birodalommal, hogy megvédje családját és népét.

A filmet az eredeti képarányban nézhetjük, és hallgathatjuk az újrakevert, fantasztikusan hangzó 5.1-es hangsávot. A Warner Magyarország jóvoltából a film korlátozott példányszámú, sorszámozott, díszdobozos verziója is a boltokba kerül, mely a DVD mellett tartalmazza az eredeti regényt, a moziplakátot és a film zenei anyagát tartalmazó CD-t.

A GRINCS

Rendezte: Ron Howard
Szereplők: Jim Carrey, Jeffrey Tambor, Christine Baranski, Bill Irwin, Molly Shannon, Clint Howard, Taylor Momsen
Nyelv: magyar, angol, Dolby Digital 5.1
Felirat: magyar, angol, görög, lengyel, cseh, izlandi, hindi, héber, holland, bolgár, török, dán, svéd, finn, norvég, arab
Kép: 16:9 (2.35:1)
Extrák: Rövid werkfilm; 7 kimaradt jelenet; Bakiparádé; „Kik iskola" - Werkfilm a Kikfalvi verseny megtervezéséről; Werkfilm a maszkokról; Werkfilm a díszletekről; Így készültek a film trükkfelvételei; Eredeti előzetesek; Videoklip: Faith Hill - Where are you Christmas; Kikfalvi receptek; Filmes statisztikák; Filmográfiák; Produkciós információk; 2 karaoke dal; 4 interaktív játék

Karácsony. Mint tudjuk, ez az év legboldogabb és legcsodásabb időszaka. Az öröm és ünneplés ideje. Csengők csilingelnek, szépen becsomagolt ajándékok cserélnek gazdát, a családok bőséges lakomákat fogyasztanak. Ezt az ünnepet mindenki feltétel nélkül szereti. Vagyis majdnem mindenki. Mert egy hópihe belsejében, fenn a Kobak hegyen, északra a várostól egy bizonyos barlanglakó, egy goromba fráter ferde szemmel nézi, ahogy a Kik Kifalván készülnek a Karácsonyra. A mogorva tekintet egyre mogorvább lesz, majd kaján vigyorba vált, ahogy egy huncut kis fény gyúl a fejében, és megfogan az ötlet… a csodálatosan gonosz ötlet.



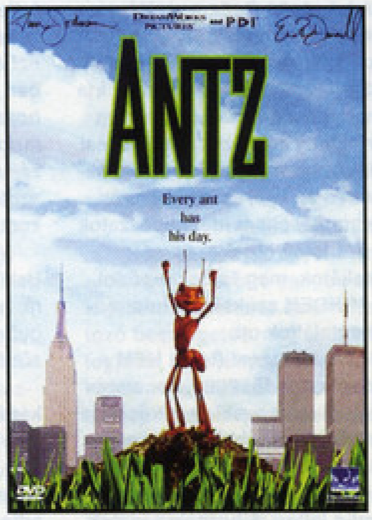
Mert ő nem ám csak amolyan szokásos savanyú pofa. Ő az aláváló, galád, rosszindulatú, hamis, ravasz, pajkos, undok, rakoncátlan, házsártos, rideg, hitvány, teljességgel javíthatatlan, büdös és kicsit sem kedves Grincs! És ennek a Grincsnek nagyon a bögyében vannak ezek a bejglimajszoló ünneplők. Vajon a Grincs miért ilyen, nos… grincses? Senki sem tudja, még egyetlen társa, a végsőkig sanyargatott kutya, Max sem. Ám bármi is legyen az oka, egy biztos: jön a Karácsony, és a Grincs el fogja lopni!

A tavalyi év legcsodálatosabb családi mozija végre DVD-n is hozzáférhető.

Z, A HANGYA

Rendezte: Eric Darnell, Tim Johnson
Szereplők: rajzfilmhősök
Nyelv: magyar, cseh, lengyel (Dolby Surround) angol, Dolby Digital 5.1
Felirat: magyar, angol, török, görög
Kép: 16:9 (2.35:1)
Extrák: Szöveges produkciós információk; Az alkotók és szereplők szöveges bemutatása; Filmelőzetes; Werkfilm; Audiokommentár; Bevezetés a számítógépes animációba; A figurák tervezése; Arc animáció

Ha azt mondom Shrek, gondolom, mindenkinek azonnal mosolyra görbül a szája, hiszen a PDI egész estés számítógépes animációval készített filmje az év legnagyobb kasszasikerét tudhatja magáénak. Vajon hogy jön Shrek Z-hez? A válasz egyszerű: A hangyabirodalomban játszódó fantasztikus mesét a Shrek készítői vitték a vászonra!



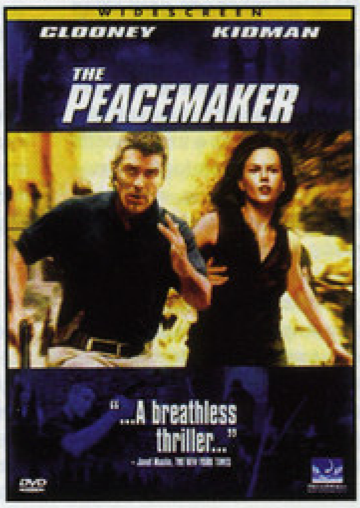
Az élet nem habos torta Z számára, aki kis dolgozó hangya létére teljesen esélytelen arra, hogy meghódítsa a gyönyörű Bala hercegnőt. Ám amikor Z rábeszéli katonahangya barátját, hogy átmenetileg cseréljenek posztot, a dolgok vad fordulatot vesznek. A természekkel vívott háborútól a „Rovarkánaán" keresésén át Z kalandjai végül odáig vezetnek, hogy meg kell ütköznie a könyörtelen Csáprágó tábornokkal, aki ki akarja irtani az egész bolyt. Z, az egykor legjelentéktelenebb dolgozó most a legnagyobb hőssé válhat mindannyiuk közül!

PEACEMAKER

Rendezte: Mimi Lader
Szereplők: George Clooney, Nicole Kidman, Alexander Baluev, Rene Medvesek
Nyelv: angol, Dolby Digital 5.1, cseh, Dolby Surround
Felirat: magyar, angol, török, görög, cseh, lengyel
Kép: 16:9 (2.35:1)
Extrák: Szöveges produkciós információk; Az alkotók és szereplők szöveges bemutatása; A film előzetese; Werkfilm; Kimaradt jelenetek; Bakik; Kaszkadőr trükkök

George Clooney és Nicole Kidman szinte szikrát szórnak, amint egyesítik erőiket, hogy megállítsanak egy atomterroristát ebben a robbanásig feszült akció-kalandfilmben.

Amikor egy nukleáris robbanófejeket szállító vonat rejtélyes módon karambolozik a volt Szovjetunióban, a briliáns amerikai atomspecialista, Dr. Julia Kelly rájön, hogy a baleset valójában a fegyverek ellopását álcázó ördögi terv része. A bűntény felgöngyölítésére segítségül hívja az eltűnt bombák felkutatásában a különleges erők kiváló ezredesét, Thomas Devoe-t, akinek nyers stílusa ütközik Kelly diplomatikusabb módszerével. Félretéve személyes ellentéteiket - és bimbózó románcukat - együtt futnak versenyt az idővel, ahogy követik az utolsó robbanófej nyomát az ENSZ székházához ebben a feszes, apokaliptikus thrillerben.



Sasa

DVD

KUBRICK GYŰJTEMÉNY (8+1 DVD)

Minden idők egyik legnagyobb filmrendezőjének, nagyságához méltó díszdobozos kollekciónak lehet birtokosa minden filmbarát. A Stanley Kubrick díszdoboz a rendező nyolc meghatározó alkotása mellett egy extra korongot is tartalmaz, amelyen a Stanley Kubrick: Egy élet a filmek tükrében című közel kétórás dokumentumfilm található. A vadonatúj portréfilm eddig soha nem látott felvételek, pályatársak és rokonok riportjain keresztül igyekszik megismertetni a nézőt Kubrick munkáival és szokatlan munkamódszereivel.

LOLITA

Humbert Humbert professzor, az irodalomtudomány doktora egy ohiói iskolában kapott új állást. Új munkahelye felé tartva útközben megáll New Hampshire-ben. Miután ideiglenes szálláshelyén tűz üt ki, házigazdái gondoskodnak róla, hogy legyen hol álomra hajtania a fejét. És ezzel a professzor és új szállásadóinak élete gyökeresen megváltozik. Egy testes, okoskodó, álintellektuális, de vagyonos özvegyasszony házában kap helyet. Charlotte Haze - az özvegyasszony - egyáltalán nem Humbert esete, így amikor a nő közeledni kezd hozzá, elhatározza, hogy azonnal továbbáll. De ekkor megpillantja vendéglátója leányát, az alig 15 éves Lolitát, és halálosan beleszeret. A botránykönyvből készült klasszikus, Kubrick-féle feldolgozás ugyanúgy az elfojtott szexuális álmokról szól, mint ahogy 37 évvel később a mester utolsó filmje, a Tágra zárt szemek.

DR. STRANGELOVE

Egy amerikai légitámaszpont vezetője betegesen rögeszmés: azt hiszi, a kommunisták Amerika elpusztítására készülnek, ezért útnak indítja bombázóit a Szovjetunió ellen. Az amerikai elnök - tudomást szerezve az őrült tábornok szörnyű tettéről - azonnal felveszi a kapcsolatot az oroszokkal, akik elárulják, hogy szinte semmit nem tehetnek: ha országukat bármilyen támadás éri, egy leállíthatatlan automatika azonnal atomcsapást intéz az Egyesült Államokra...

Kubrick szenzációs filmje egyike minden idők legrémisztőbb fekete komédiáinak! Igazi mestermű!

2001 ŰRODÜSSZEIA

Az időpont: az emberiség hajnala. Szőrös, majomszerű lények vakaróznak a kietlen tájon. Harcolnak az élelemért, védik a területüket és nőstényeiket. Állatok még... Feltűnik a közelükben egy hatalmas, fényes, szabályos, fekete tárgy - egy monolit. Az első pillantásra látszik, hogy idegen kéz munkája. Az egyik majom bizalmatlanul megérinti, majd kezébe kapja a közelben szétszóródott csontok egyikét, és használni kezdi - fegyverként. Kiválasztódott a túlélő, az emberi faj... Évmilliókkal később, 2001-ben egy csontformájú űrhajó a Föld körül keringő hatalmas űrbázis felé tart. Tudósok utaznak a fedélzetén, akik a Hold egyik bányájában talált különös tárgyat készülnek megvizsgálni. A tárgy egy hatalmas, fényes, szabályos, fekete hasáb - egy monolit, amely a műszerek szerint titokzatos jeleket sugároz a Jupiter irányába. Az emberiség újabb fordulóponthoz érkezett... Kubrick filmje több mint három évtizede készült, az idők során azonban - számos más sci-fi alkotással szemben - semmit nem veszített hatásából, hiszen az Oscar-díjas trükkarzenál és az elgondolkodtató, tartalmas történet jóval túlmutatott saját korán. Aki még nem látta a 2001-et, nem tudhatja, milyen az igazi sci-fi!

MECHANIKUS NARANCS

Alex, Dim, Georgie és Pete négy fékevesztett tinédzser, akik a nem túl távoli jövőben, egy kicsit szürrealista államban élnek. A keménykalapos srácok bandája éjszakánként - ahogy ők nevezik - „ultraerőszakos" túrákat tesznek a városban. Válogatás és érzelem nélkül vernek meg férfiakat, koldusokat, hírességeket, erőszakolnak meg nőket, dúlnak fel otthonokat. Alex - a bandavezér - azonban árulás áldozata lesz, és társai cserben hagyják, amikor a rendőrség karjaiba fut...

Anthony Burgess megfilmesíthetetlennek tartott regényét Stanley Kubrick az eredeti mű sajátos hangulatát megőrizve, rendkívüli képekkel, hangokkal, hangulattal és nyelvezettel álmodta vászonra. A Mechanikus narancs mai napig a filmművészet egyik legsokkolóbb alkotása, amely a mostani DVD-megjelenésig még Angliában is a tiltólistán szerepelt. A filmet négy kategóriában jelölték Oscar-díjra, és bemutatója évében elnyerte a New York-i Filmkritikusok legjobb filmnek és legjobb rendezésnek járó díját!

BARRY LYNDON

Hogyan kerülhet egy kilátástalan helyzetű, jövő nélküli ír fiatalember a 18. századi angol nemesség soraiba? Barry Lyndon válasza egyszerű: ahogy csak tud! Barry epekedő udvarló, párbajhős, szélhámos, vagabund, katona a hétéves háborúban, kém, hamiskártyás, és Kubrick William Makepeace Thackeray regénye nyomán készült pazar filmjében végigkövethetjük, hogyan kapaszkodik szerepeit váltva egyre feljebb, hogyan szerzi meg, amire leginkább vágyik: a kiváltságokat és a vagyont. Kubrick elbájoló, ugyanakkor szatirikus filmjéhez - amely 4 Oscar-díjat nyert - a kor festőinek műveiből merített ihletet. A forgatáskor mindent megtettek, hogy a jelmezek és a díszletek a lehető leghitelesebbek legyenek, és különleges lencséket fejlesztettek ki, hogy mind a belső, mind a külső jeleneteket természetes fényben - akár gyertyafényben - vehessék fel. Az eredményről csak a legnagyobb elismeréssel szólhatunk: a Barry Lyndon olyan színpompával varázsol a vászonra és a képernyőre egy történelmi korszakot, mint egyetlen film sem előtte vagy azóta.

RAGYOGÁS

Gondolj a legfélelmetesebb terrorra, ami csak érhet! Egy földönkívüli szörny támadása? Egy végzetes kór? Vagy a rettegés attól, hogy olyasvalaki fenyegeti az életed, akiről azt hitted, ő lesz, aki megvéd, és szeret, ha bajba kerülsz - a családod egyik tagja! Kubrick hátborzongatóan izgalmas remekművében - amelyet a Newsweek kritikusa az első epikus horrorfilmnek nevezett - az ember ez utóbbi, mindenkiben mélyen megbúvó félelme jelenik meg.

A Stephen King azonos című regénye alapján készült mesterműben Jack Nicholson élete egyik legjobb alakítását nyújtja, mint Jack Torrace, aki családjával a téli holtszezon idejére egy világtól elzárt kísérteties hotelba költözik gondnoknak. Ha az évszázados falak mesélni tudnának, hátborzongató történetek tucatjai kerülnének a felszínre. Úgy tűnik, Jack kisfia előtt nincsenek is a háznak titkai. A srác látja a fürdőkádba fulladt nőt, az elegáns lakosztályban kivégzett férfit és az összes holt lelket, amelyek nem találnak nyugalmat. De lehet, hogy mindezek a rémképek csupán jeleznek valamit. A Jack agyát elborító őrületet, a folyamatot, amelynek hatására a szerető apa vérszomjas, gyilkos indulatokkal teli szörnyeteggé válik...

ACÉLLÖVEDÉK

Igazi szupercsapatot láthatunk akció közben Stanley Kubrick kitűnő filmjében, amelynek tárgya a vietnami háború és az a folyamat, amely során a katonák lassan elvesztik emberi mivoltukat és gyilkológépekké válnak. Hőseink egy kőkemény kiképzőtábor kellős közepén találják magukat, ahol egy állati kegyetlenségű őrmester veszi őket kezelésbe, aki pitbullagyával pusztán háborús nyersanyagot lát a kiképzendő újoncokban. Az Acéllövedék nem babazsúrokon való vetítésre készült: a cselekmény durva, a történet erős, a párbeszédek humora gyilkos. És mint oly kevés film, Kubrick alkotása - mutassa bár épp a kíméletlen alapkiképzést vagy a hue-i csata rémálmát - minden pillanatában telibe talál.

TÁGRA ZÁRT SZEMEK

A pszichológus és felesége, egy galéria menedzsere látszólag boldog házasságban él. Jómódúak, sikeresek, előkelő társaságban töltik hétköznapjaikat. Egy partin azonban mindketten belekerülnek a szexuális csábítás örvényébe. Miközben a férfi egy magát túladagolt, meztelen kábítószeres lányon próbál segíteni, gyönyörű feleségét majdnem elcsábítja egy ismeretlen. Habár mindketten szeretik a változatosságot, és szeretnek kísérletezni a szexben is, egyikük sem készült fel igazán arra az erotikus és veszélyes játszmára, amely rájuk vár...

Stanley Kubrick utolsó filmjét néhány nappal halála előtt fejezte be. A Tágra zárt szemek forgatását egy évtizedes hallgatás után kezdte meg a legendás rendező, akinek ezúttal is sikerült minden hollywoodi szokást felrúgnia, és a filmet több mint 400 napig forgatta! Kubrick nem bízott semmit a véletlenre, így nem engedte, hogy a mozibemutató után a hagyományos tévéképarányhoz igazított változat DVD-n, vagy videón csonka élményt nyújtson, ezért a szélesvásznú változat mellett eleve elkészítette a film 4:3 arányú változatát is, amely több képi információt tartalmaz, mint a mozis változat!

Sasa

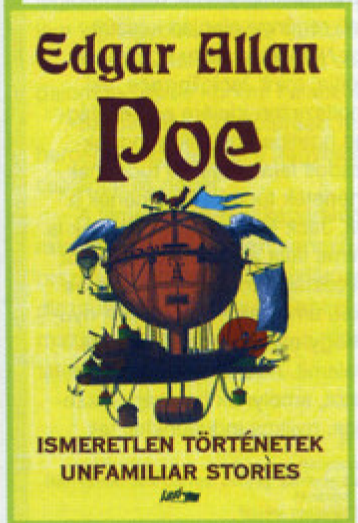
ROBERT N. CHARRETTE: SOSE KEZDJ SÁRKÁNNYAL

Beholder Kiadó, 2001

Ismét egy újrakiadás. Még nem tudom, hogy ennek a ténynek, illetve úgy tűnik, tendenciának örüljek-e, vagy sem. Főleg akkor, ha a második kiadásból hiányzik valami, ami az elsőben jó volt (kislexikon).

De nem füstölgök tovább, inkább felhívnám a figyelmet arra, hogy ez volt az első Shadowrun regény, amelyik magyarul megjelent. Addig csupán a szabálykönyvet és a különféle kiegészítőket lehetett bogarászni – angolul.

Aztán egyszer csak jött ez a nagyszerű, fordulatos, lendületes regény, amely igazán érzékletes képet festett arról a világról, ahol Sam Verner a saját bőrén tapasztalja meg, hogy nem minden olyan, amilyennek eddigi élete során hitte. Még ő maga sem.



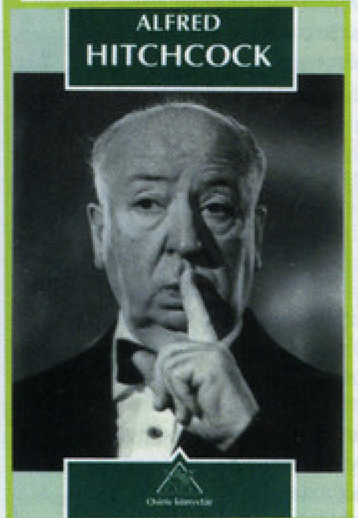
EDGAR ALLAN POE: ISMERETLEN TÖRTÉNETEK

Lazi Bt., 2001

Így, a sorozat hetedik kötetének rájöttem, hogy meglehetősen hiányosak az ismereteim a szerzőről. Bár tudom, hogy nem volt éppen szent, hiszen ivott, ópiumot szívott, kegyetlenül kritizált másokat, mégis be kell ismernem, tehetséges volt.

Csak éppenséggel művészete nem juthat(ott) el mindenkihez, hiszen stílusa rendkívül egyedi, hangvétele olyakor kissé megfoghatatlan, sőt, néha bántó. És ezzel sokan a mai napig sem tudnak mit kezdeni.

Ebben a kötetben a megszokottól eltérő, kicsit Mark Twainre emlékeztető írások sorakoznak – természetesen a sorozat jellegéből adódóan angolul és magyarul egyaránt. Nekem nem jöttek be annyira, mint az eddigiek.



ALFRED HITCHCOCK: ÍRÁSOK, BESZÉLGETÉSEK

Osiris Kiadó, 2001

Alfred Hitchcock (1899–1980) szokatlanul termékeny pályafutása során több mint ötven filmet rendezett. Kissé különc, ám mégis felejthetetlen személyisége minden egyes alkotásán érződött. Hihetetlenül népszerű volt, rajongói azonban csupán filmjei miatt figyeltek rá – írásaival szinte senki sem foglalkozott.

Pedig akad közöttük néhány igazán figyelemre méltó, amelyek tartalmát most hely hiányában sajnos nem tudom megosztani veletek. A feszültségkeltés nagymestere remek humorral rendelkezett, és hihetetlen mértékben utálta a reklámokat. Önmagát mégis a meghökkentés legkülönfélébb elemeivel igyekezett „eladni".

Szánjatok időt írásaira – ígérem, nem bánjátok meg.

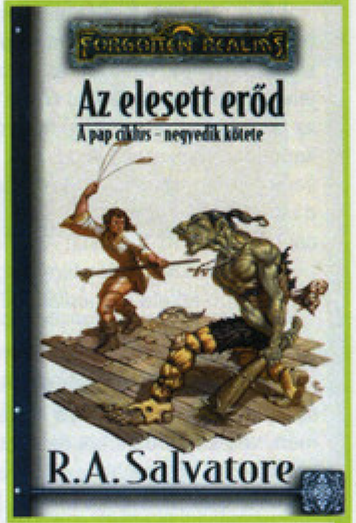
WENDY NORTHCUTT: DARVIN-DÍJASOK

Alexandra Kiadó, 2001

Biztos vannak olyanok, akik a kötetben található történeteket már olvasták az interneten. És valószínűleg sürgősen meg is osztották élményeiket barátaikkal, ismerőseikkel, családtagjaikkal, hiszen az emberi hülyeség határtalanságát bizonyító sztorik némelyike annyira banális, hogy az egyszerűen hihetetlen.

Úgy gondolom, nem véletlen, hogy Darwinról nevezték el a díjat, amelyet azok az emberek kaphatnak meg (természetesen posztumusz), akik saját lököttségük miatt sikeresen kivonták génjeiket az evolúciós fejlődésből.

Bár génjeik nem öröklődnek tovább (hacsak...), annyit mindenképpen elértek, hogy sokat emlegetik őket. Lehet, hogy mégsem éltek/haltak hiába?



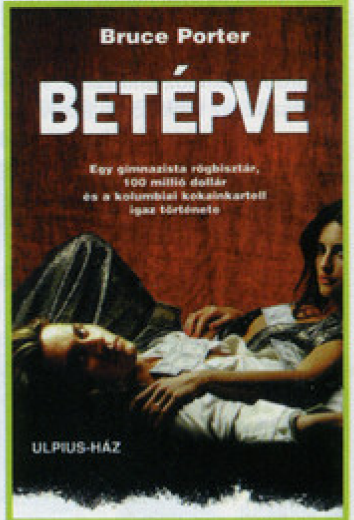
R. A. SALVATORE: AZ ELESETT ERŐD

Delta Vision Kiadó, 2001

Ghearufu, ez az ősi és felettébb gonosz varázstárgy rengeteg kellemetlenséget okoz Cadderlynek. Legfőképpen azért, mert tisztában van vele, mire képes az ereklye, és esze ágában sincs átengedni másoknak.

Ha viszont el akarja pusztítani, szüksége van egy jelen pillanatban békésen szunyáló vörös sárkány segítségére, aki korábban már végigpusztította a környéket. Társai nem értenek egyet vele, és ráadásul még a főgonoszt is rá kellene venni, hogy ne akarjon háborúsdit játszani. A Háromság Kastély azonban nem olyan egyszerű falat. Még egy ilyen tapasztalt és lelkes csapatnak sem.

A hősök végre nem legyőzhetetlenek, és a humor szikrái is ott csillognak.



BRUCE PORTER: BETÉPVE

Ulpius-ház Könyvkiadó, 2001

Drámai feszültségű tényregény egy kisvárosi, középosztálybeli srácról, aki az FBI-nak „köszönhetően" bejutott a Pablo Escobar vezette Medellin Kokainkartell legbelső köreibe, és gyümölcsöző együttműködésük eredményeként 100 millió dollárra tett szert. Aztán el is vesztette. De addig is élvezte a sikert, a pénzt és a számtalan szép nőt. A börtönt már kevésbé.

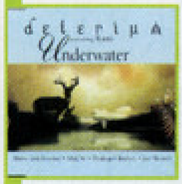
Bruce Porter a bennfentes magabiztosságával kalauzol bennünket a nemzetközi kábítószer-csempészet és -kereskedelem nyomasztó világában. Közben nem foglal állást, nem moralizál, nem ítélkezik. Ezeket meghagyja az olvasónak.

A regény alapján Johnny Depp és Penelope Cruz főszereplésével film is készült.

- Vanda -

KÖNYVEK

DELERIUM UNDERWATER



Újabb kimásolt single a Delerium hamarosan megjelenő Poem című albumáról. Az együttes a Silence és az Innocente mindent elsöprő sikere után egy mérsékeltebb slágerrel, az Underwaterrel ostromolja a klubokat és természetesen a listákat. A dal ismét finom, dallamos, vokális trance nóta, amely pillanatok alatt a fülünkbe mászik Rami énekével és az időnként be-beköszönő zongorajátékkal. Építkezik, szárnyal, visz, utaztat, azaz Delerium, az átmenet az angol trance és a pop között, de mindenképpen a siker. Tipikusan az a dal, amelyet minél többet hallasz, annál jobban átérzed, megszereted. És külön dicsérendő az EMI munkája, ugyanis az új Delerium végre a nemzetközi megjelenéssel egy időben került a lemezek polcaira!

ROXY CLUB

A fiatalok körében a legnagyobb népszerűségnek örvendő dance rádió, avagy a „logo, amely a legtöbb helyen ott van" a karácsonyt megcélozva válogatást pakolt össze az általuk legjátszottabb felvételekből, nagyjából másfél éves fókuszra visszatekintve (Mauro Picotto – Komodo, Darude – Sandstorm). Ez az időszak viszont már igen nagy ahhoz, hogy csakis szuper és nagy-nagy slágerek foglaljanak helyet a citromsárga csomagolásban. Valóban összeszedték műfajuk (euro-trance, hard house, handbag, disco stb.) legjobbjait napjainkig. Aki megszerzi a lemezt, kellően teljes anyagot kap, amely tényleg nagy halakat tartalmaz, olyanokat, amelyeket mindenki messziről felismer (House of Glass – Disco Down, Warp Brothers – Phatt Bass, Alcazar – Crying At The Discotheque, Raven Maize – Real Life, Fatboy Slim – Star 69, Faithless – We Come One, csak ha néhányat ki akarok emelni). Összegezve: műfajában remek, 100%-os válogatás, amely kommerszebb dance zenéket tartalmaz, meglehetősen rondácska csomagolásban, persze nem az a lényeg...

KYLIE - CAN'T GET YOU OUT OF MY HEAD (KISLEMEZ)

A kortalan ausztrál mini szépség megcsinálta: újra ott van a topon sok év szerencsétlenkedés után. Itt látszik meg, hogy mit számít a profi marketing és produceri munka, meg persze a plasztikai sebészek ügyes keze :-)). Mi is volt 89-ben?! Azt hiszem igen, még nagyban a kincset érő, Németországból „importált" Bravókat és Popcornokat nyálaztam, amelyekben éppen virágkorát érte a dance felé kacsintgató, csöpögősnek mondható popzene, élén az akkori tini bálvánnyal az akkor még a Minogue nevet is használó, azóta Kylie-vá egyszerűsödött Kylie Minogue-gal. Nos, újra ott van, a közönség nem változott, a stílus meg idomult a korhoz, Kylie pedig kortalan „díva", a tinik bálványa, és töretlenül ostromol mindent megragadva: koncertek, Olimpia, filmek, Domino Day meg hasonlók, és ott van... Britney mellett. Idei talán legnagyobb sikere, a jelenleg minden lista élén ott tanyázó Can't Get You Out Of My Head, amely valljuk be őszintén, igen bugyuta, ám de valami oknál fogva annál fülbemászóbb, kis tingli-tangli dance dalocska. A kislemezen mindössze egy változatban található meg a „sláger", igaz, két másik, - már inkább Kylie-s – dal, a Boy és a Rendezvous At Sunset társaságában (a kreatív címek tükrözik a színvonalat...:-).

DJ MADNESS - HOUSE*MATIC ZURICH

Svájcba szakadt hazánk fia, MJ Madness, avagy sportosabban DJ Madness újabb mixlemezzel tört be a magyar piacra. Ugye nem is oly rég volt egy mixe Tommyboy-jal közösen, most meg egy saját lemezzel, önálló mixszel jelentkezett. A House*Matic Zurich tovább viszi a régi Ház Matyis gondolkodást: főként house orientált lemez. Azt kell mondani, technikailag és zeneileg is igen jól sikerült anyag, tartalmaz saját (kifejezetten jó) felvételeket, és természetesen tipikus Underground Records (helyesen Pornostar :-) licenceléseket is, így sok dal ismerősen csenghet Tommyboy legújabb lemezeiről, vagy a Freee Magazin nem oly régi "undergroundos" CD mellékletéről, gondolok itt ezekre: Osuna, Kings Of Tomorrow, Sono, Celeda, Da Leaders, mely előadók a túlzott nyomásnak köszönhetően már sokaknak unalmasak lehetnek... Ettől függetlenül jól felépített, színes mix, amely illik a koncepcióba.

CLUB SANDWICH 3.

Mint minden ősszel, immár három éve most is megjelent a Club Sandwich, amely az év legnagyobb klubslágereit próbálja összegyűjteni a németorientált, egyszerűbb hangzású euro műfajok palettájáról. Nos, ez a koncepció most némileg változott, mivel az anyagra inkább friss - az utóbbi fél évből válogatott -, számok kerültek, amelyek kevésbé a toplisták éléről valók (igaz, nem ez az év volt e műfaj csúcs éve...), azaz kevesebb húzó sláger van rajta. De azért ilyennek említhető: Sylver – Turn The Tide, DJ Scott Project - Overdrive, Public Domain - Operation Blade, Paffendorf - Be Cool, Brooklyn Bounce – Born To Bounce, ATB - Let U Go stb.

PAUL VAN DYK POLITICS OF DANCING

A lemez, amelyre már jó ideje vártunk, a német trance zene félistenének, Paul van Dyknak új mixalbuma... 8 év után :-). Ennyi idő után már elvárható, hogy valaki valami igazán maradandót alkosson, főleg ha a legnagyobb szakmai díjak besöprőjéről és a közönség kedvencéről van szó. Így is lett, a Politics Of Dancing nem csupán mix, hanem egy remix gyűjtemény is, Paul ugyanis minden számot a saját szájíze szerint átalakított, legyen az akár a U2 is. Így teljes egészében őt tükrözi, sőt még politikai mondanivalója is van: felhívja a figyelmet a dance kultúra jelentőségére, és szót kíván emelni az értelmetlen harc ellen, amelyet más műfajok kedvelői folytatnak ellene. Paul új CD-je a tőle megszokott lágy, érzelmes trance világon belül mozog, telis tele gondolkozós, építkezős himnuszokkal ill. régi és új saját dalokkal, mindkét CD-t nagyon tudom ajánlani, érdemes volt rájuk várni, klasszak!

SWORDFISH (KARDHAL) FILMZENE

Kardhal, röviden: izgalmas thriller vagyonról, összeesküvésről, hackerkedésről és persze átverésről, John Travolta és Halle Berry főszereplésével és az angol top DJ, Paul Oakenfold zenéjével, amely ismét érdekes nyitás a dance kultúra felé, hiszen egy teljes hollywoodi filmzenét adtak Oakey kezébe, aki természetesen kompromisszumok nélkül kalandozott ebben a világban. Úgy mondanám, ezek a zenéi önálló albumra kevesek, filmzenének jók; még lett volna mit rajtuk csiszolni. Pedig még az Afrika Bambataa-féle régi-régiklasszikushoz, a Planet Rockhoz is hozzányúlt... egy Kardhal remix erejéig. Mindenesettre a lemez hiteles, visszaadja a film ízét, az izgalmakat.

HARRY POTTER (FILMZENE) 2 CD

Az egész világot megmozgató mese filmváltozata hazánkba is eljutott, és valószínűleg kicsik és nagyok kedvence lesz hamarosan. A film zenéjét a Csillagok Háborújával, Indiana Jonesszal, Jurasic Parkkal, vagy az A.I.-val ismertté vált Spielberg-társ, John Williams jegyzi, aki tökéletes munkát végzett, zenéi visszaadják a film hangulatát, tökéletesen kiegészítik azt, újabb és újabb érzelmeket töltenek bele. A CD-hez jár még egy bónusz multimédiás CD is, amelyen olyan érdekes dolgok kaptak helyet, mint: játékelőzetesek, filmrészletek, háttérképek, képernyővédők és poszterek.

Szabó Dani (freeboy)
freeboy.pcguru@freemail.hu
www.strictlynight.org

KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

AQUANOX

Végre valahára megjelent az Aquanox, a Fishtank GeForce 3-ra optimalizált tengeralattjáró-szimulátora. A német változat ugyan már hónapokkal ezelőtt a boltok polcaira került, de úgy gondoltuk, inkább megvárjuk az angol verziót, mivel a látványos akciórészeken kívül szerettük volna nyomon követni a játék történetét is.

ETHERLORDS

Az Aquanox mellett újabb Fishtank játék került az üzletekbe, mégpedig az Etherlords. Ez a stratégiai játék furcsa elegye a Heroes sorozatnak és a Magic the Gathering kártyajátéknak. Négy, egymástól teljesen eltérő faj küzd egymással 14 küldetésen keresztül. A játék grafikája rendkívül látványos, de kérdés, hogy ez elegendő-e a sikerhez.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

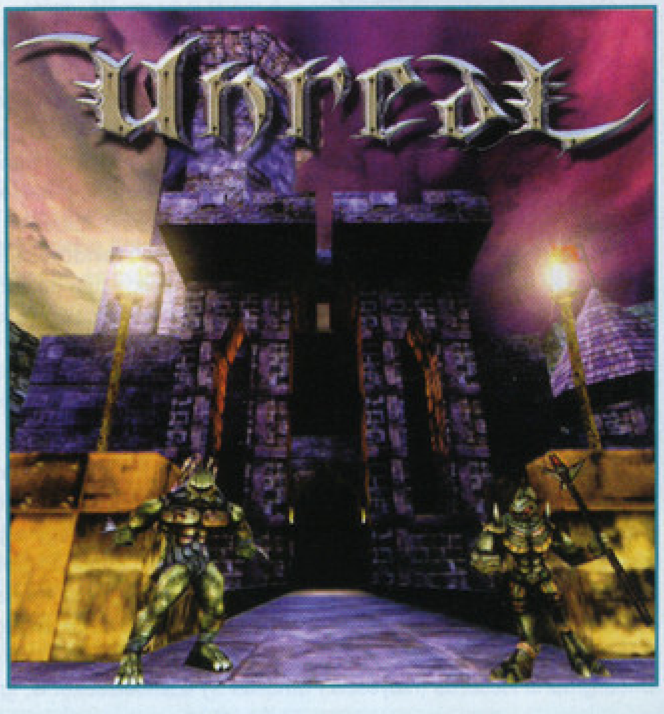
Az Activision gondozásában jelent meg a Wolfenstein sorozat új része, melyet oly régóta vártunk. A Quake 3 motorra épülő grafika lenyűgöző, bátran kijelenthetjük, hogy az idei év legszebb FPS-e került a gépünkre. A játékmenet terén már nem egyeznek meg ennyire a vélemények, sokak szerint a No One Lives Forever még mindig jobb ebből a szempontból.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN

UNREAL

Fejlesztő: Epic
Kiadó: Infogrames
Stílus: FPS
Gépigény: Pentium 166, 16 MB RAM, 100 MB HDD

Már nagyon régóta szerettük volna megszerezni teljes játéknak az Unrealt, de ez ideig mindig sikerült kicsúsznia a kezünk közül. Januárban azonban megpecsételődik a sorsa, s bekerül a PC Guru teljes játékai közé. Az Epic remekműve főként a grafikájával vívott ki magának hírnevet. A legutolsó patch segítségével már nincs gond az újabb kiadású gyorsító kártyákkal sem, a játék tökéletesen fut ezeken is. Reméljük, hogy az Unreal a PC Guru olvasóinak is legalább annyi kellemes órát fog szerezni, mint a szerkesztőségnek a megjelenésekor.



IL-2 STURMOVIK

A második világháborús szimulátorok mindig is nagy népszerűségnek örvendtek, de valahogy a szovjet vadászgépek folyton a háttérbe szorultak. Ezt az űrt próbálja betölteni az Il-2 Sturmovik, melyben 31 különböző (amerikai, német, orosz) II. világháborús repülőgéppel küzdhetünk a háborús Európa egén. A grafika minden elismerést megérdemel, már csak a játékmenetnek kell bizonyítania.

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2002. JANUÁR 25-ÉN JELENIK MEG.

MINDEN, amit csak a játékkonzolokról tudni érdemes...!

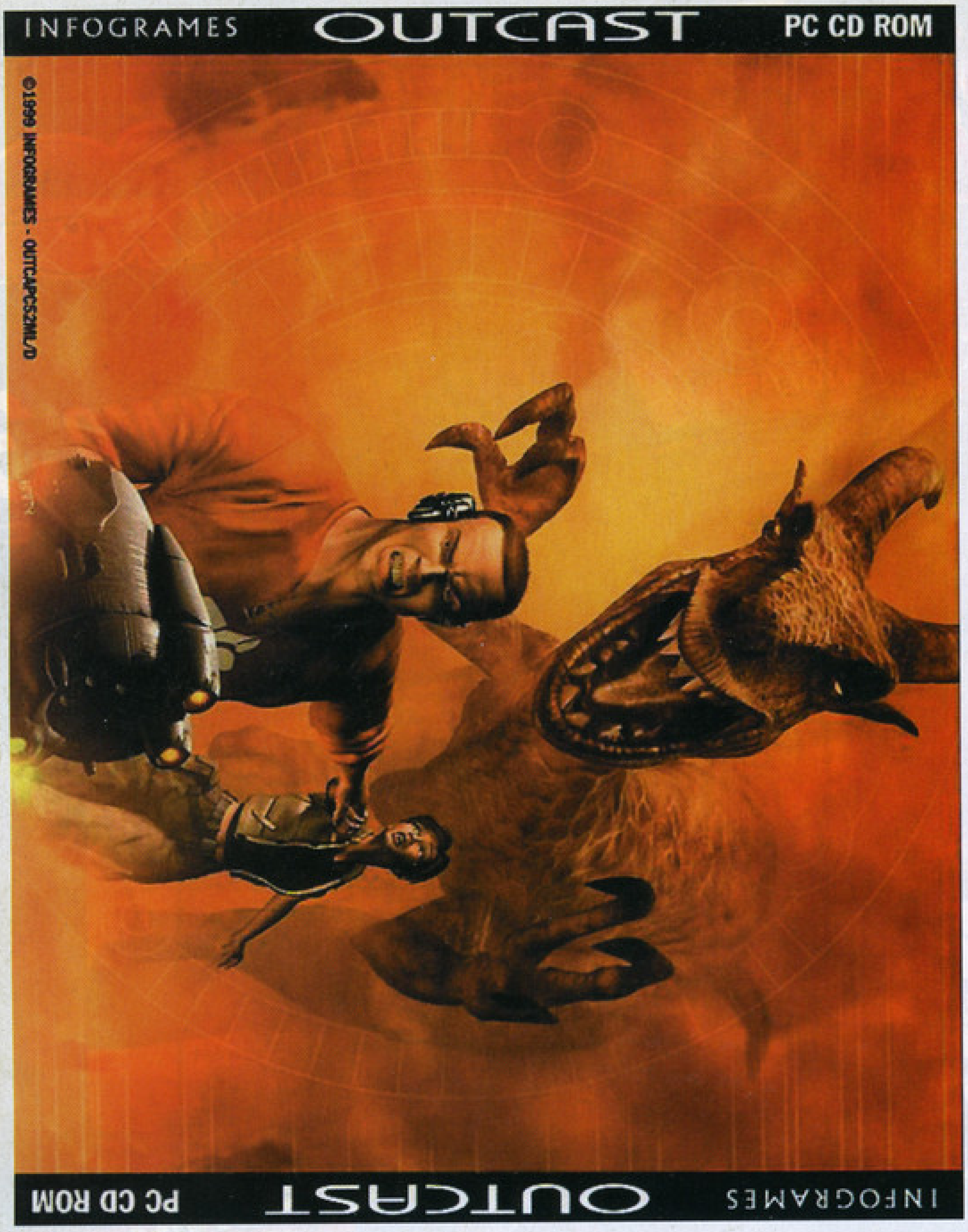
dreamcast
playstation
nintendo 64
playstation 2
gamecube
xbox

Játékismertetők, hírek, tesztek, előzetesek, végigjátszások, csalókódok!

108 oldal, kétoldalas A2-es poszter!

Keresd az újságárusoknál

996 Ft



Szerkesztőség
Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@vogel.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@vogel.hu)
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt (sasa@vogel.hu)
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor (sbaron@vogel.hu)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (chris@vogel.hu)
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály (laza@vogel.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@vogel.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (pcguru@vogel.hu)
Laptervezés és layout:
Max Plusz Bt. (nemeth.peter@chello.hu)

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8731
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
(06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a
Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai.

2000. II. félévi terjesztett példányszám
MATESZ által auditálva: 23019/hó

A MATESZ 2001. I. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett
példányszám: 24657/hó
2001. novemberi szám eladott példányszáma: 23921
A PC GURU e havi száma 32000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter, Fehér Ildikó
telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1646 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7728 Ft (6 szám),
egész évre: 15456 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési irodában
(Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a HELIR 11991102-02102799
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3864 Ft (3 szám),
fél évre: 7728 Ft (6 szám),
egész évre: 15456 Ft (12 szám).

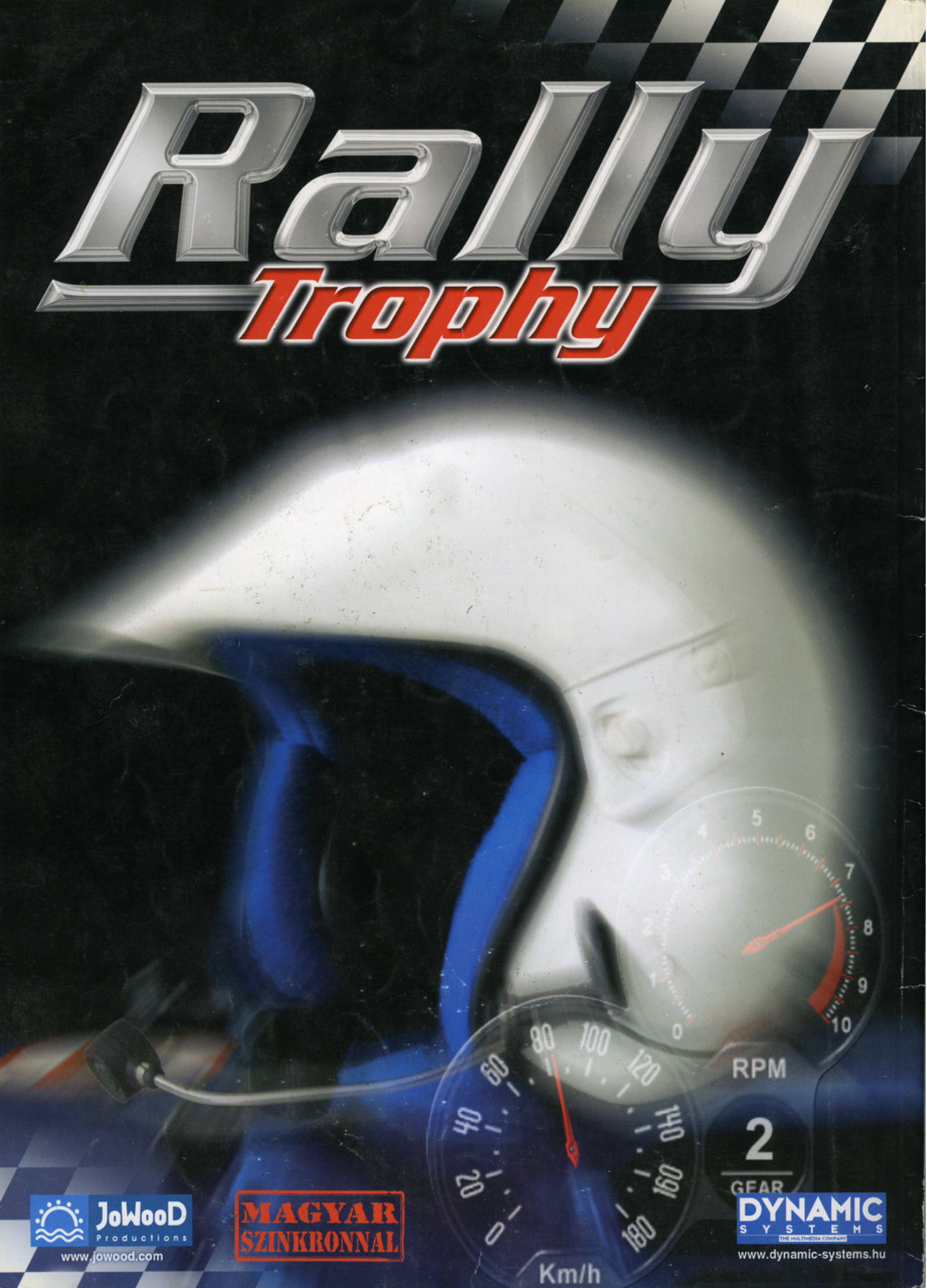
Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

HANGULAT
HUMOR
KIHÍVÁS
S.W.I.N.E.
MÁR A BOLTOKBAN!
magyar nyelvű
taktikai-stratégiai játék
magyar készítőktől
www.stormregion.com
stormregion
fishtank
POWERED BY: gamespy
automex.hu
Magyarországi forgalmazó:
Automex Kft.
Budapest, 1077. Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700 Fax: 461-5799
Postai utánvétel: 1410 Bp. Pf.: 185, Tel.: 461-5767
Web: www.automex.hu E-mail: info@automex.hu
www.stormregion.com www.fishtankgames.com


Rally
Trophy
RPM
2
GEAR
Km/h
JoWooD
Productions
www.jowood.com
MAGYAR
SZINKRONNAL
DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu